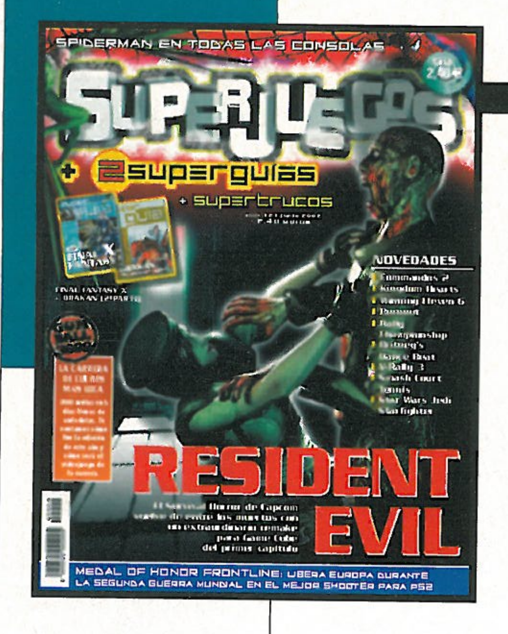


SPIDERMAN EN TODAS LAS CONSOLAS
SÓLO 2,40 €
SUPERJUEGOS
+ 2 superguías
+ supertrucos
• núm 121 junio 2002
• 2,40 euros
super guía
FINAL FANTASY X
super guía
(2ª PARTE)
DRAKAN: The ancients' gates
FINAL FANTASY X
+ DRAKAN (2ªPARTE)
GUMBALL 3000
LA CARRERA DE COCHES MÁS LOCA
3000 millas en 5 días llenas de anécdotas. Te contamos cómo fue la edición de este año y cómo será el videojuego de la carrera.
NOVEDADES
Commandos 2
Kingdom Hearts
Winning Eleven 6
Burnout
Rally Championship
Britney's Dance Beat
V-Rally 3
Smash Court Tennis
Star Wars Jedi Starfighter
RESIDENT EVIL
El Survival Horror de Capcom vuelve de entre los muertos con un extraordinario remake para Game Cube del primer capítulo
MEDAL OF HONOR FRONTLINE: LIBERA EUROPA DURANTE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL EN EL MEJOR SHOOTER PARA PS2


Vampire Night
Si quieres acabar con ellos, será mejor que te defiendas con una G-con™2.
Te lo decimos por tu propio bien. Ni los ajos, ni los crucifijos, ni la luz solar… A estos vampiros sólo se les puede matar de una manera: a tiro limpio. Y sinceramente, se lo tienen bien merecido. Por parásitos y chupasangres. Así que coge tu G-Con45™ o tu G-con™2 y extermina a todas las criaturas de ultra tumba que se han adueñado de este pueblo medieval. Si quieres un consejo, dispara sin piedad hasta que consigas acabar con el engendro de Nosferatu. Luego si aún así no te quedas tranquilo, puedes matarlo con una estaca. Quedas avisado.
PlayStation 2
Vampire Night
namco
G-con2
PlayStation.2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the Sony Corporation. Vampire Night™ & © 2000 2001 NAMCO/SEGA/WOW ENTERTAINMENT. G-Con45™ & G-con™2 & © 2000 LTD., All rights reserved. NAMCO is a registered trademark of NAMCO LTD
TBWA

SUMARIO nº 121



SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López y John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto y Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de Finanzas y Control de Gestión del Grupo: **Conrado Carnal**

Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano y Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Jasón García, Daniel Rodríguez, Javier Bautista, Juan Carlos Sanz Jorge Martínez** (imagen) y **Ana Márquez** (edición)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
Teléfono: **91 586 33 00** E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Alvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Angel Aranda**
Dirección de RR HH: **Juan Buj**
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 34 91 586 36 32, Fax: 34 91 586 33 64
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

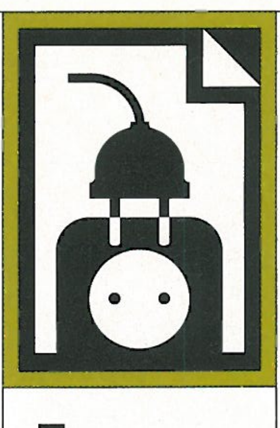
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63. Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28. Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30. Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11. Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. Benelux: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. Suecia: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. Francia: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. Gran Bretaña: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. Portugal: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. Suiza: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. USA: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. Japón: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. Singapore: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. Taiwan: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. Korea: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. Mexico: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, Mexico, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,55 euros (425 pesetas) incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



PRESS START

EDITORIAL


José Luis del Carpio

Están que lo tiran. Tras la bajada de precio de Xbox, y la rápida reacción de Nintendo con una rebaja de última hora, todos estamos esperando que Sony haga lo propio con PS2. Hay rumores insistentes que vaticinan que antes de verano PlayStation 2 puede rebajar su precio a los más que interesantes 240 euros (quizá incluso ya se ha producido cuando estéis leyendo estas líneas). Quien primero ha movido ficha, la todopoderosa Microsoft, ha demostrado muchas cosas. Se han equivocado, pero rectificar es de sabios, y si además lo hacen de la forma que lo han hecho, no podemos hacer otra cosa que aplaudirles. Y es que han sabido asumir su equivocación sin que por ello los primeros compradores de la consola paguen el pato y se sientan estafados. Regalar un par de juegos y un mando a los que desembolsaron los 479 euros que valía cuando salió al mercado, es un detalle de gran compañía, de una empresa que se preocupa tanto por su cuenta de resultados como por la satisfacción de sus clientes. No es el momento de recriminar su error ni de ser más listos que nadie diciendo algo como «ya lo habíamos avisado» ni nada parecido. En un mercado tan competitivo y competido como el actual, es relativamente sencillo tomar decisiones erróneas. Pero más erróneo hubiera sido mantenerlas. Microsoft ha asumido su fallo, lo ha estudiado y ha reaccionado, insistimos, a tiempo. Lo que antes ya era una inversión interesante, ahora se ha convertido en casi una ganga (os aseguro que Microsoft pierde dinero con cada consola). Los beneficios ya vendrán cuando su consola se universalice, alcance un parque de usuarios potente y se rentabilice la inversión. Y además, gracias a eso GameCube bajó su precio y PS2 estamos seguros de que lo hará. Así que, gracias Microsoft por partida... ¡triple!

GUMBALL 3000™

Un español entre más de 200 participantes. La carrera ilegal más famosa del mundo, Gumball, descubrió que el peligro no estaba en la carretera... sino en Doc

Pues sí, amigos, Doc fue el representante de nuestra piel de toro en la carrera más ilegal y polémica del mundo. Además de llegar vivo (que era su único objetivo, ya que el ridículo estaba asegurado), en su periplo de costa a cosa, desde Nueva York hasta Los Ángeles, nos dejó unas instantáneas que merecen comentarse... Como ésta, en la que el tío quiso tirarse el pisto con sus colegas del circo y contarles que se fue a la Luna de paseo. Al fondo, de amarillo, podéis ver el bólido con el que compitió en la carrera, un John Deere multiválvula cabrio que alcanzaba la nada despreciable velocidad de 20 km/h cuesta abajo.

100 dólares le costó al pobre Doc que la potente rubia de bote, periodista alemana, aceptara posar con él. Y todo para tirarse el pisto con sus colegas del reformatorio. Sin embargo, en la foto de abajo podéis comprobar con quien ligó de verdad. Un apuesto aborigen indio de tez morena y un poco pardillo y empanado fue el único que aceptó sin inmutarse las acometidas del pequeño sátiro. Era un poco entrado en años, pero no menos da una piedra... o una estatua de bronce...

Doc, con su traje de vendedor de seguros. A la derecha abrazado a un sudoroso participante que reflejaba su rostro en su espalda húmeda. Abajo, haciendo el ganso.

La fuerza sin control no sirve de nada... Y tampoco la belleza sin cerebro. Atentos a la colocación del plato. Tres días ensayando para nada...



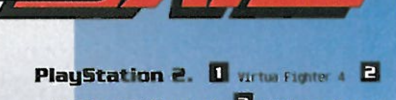
RESULTADOS de concursos



CONCURSO GOLDEN SUN

Juan Pablo Robledo Reyes. VALLADOLID
María Álvarez Sánchez. MADRID
Francisco Muñoz Cruzado. BARCELONA
Raquel López de la Torre. MADRID
Pablo Garde Pellejero. NAVARRA
Alex Mas Cabrera. BARCELONA
Alex Moraño Mur. BARCELONA
Alejandro Tinajero Montoya. CIUDAD REAL
Encarnación Godoy Molina. MÁLAGA
Fernando García Jiménez. CÁDIZ
Luis Lías Cuadrado. TARRAGONA
María Sánchez Romero. LA CORUÑA

TOP



PlayStation 2. 1 Virtua Fighter 4 2 Gran Turismo 3 (Platinum) 3 Metal Gear Solid 2 4 PRO Evolution Soccer 5 GTA III

PSone. 1 Metal Gear Solid Band 2 Final Fantasy VI 3 Final Fantasy IX (Platinum) 4 Mundial FIFA 2002 5 Harry Potter y la Piedra Filosofal

Dreamcast. 1 Tony Hawk's Pro Skater II 2 Spiderman 3 NBA 2K2 4 Sega Rally 2 5 Dino Crissis

GameCube. 1 Star Wars: Rogue Leader 2 Luigi's Mansion 3 Sonic Adventure 2 4 ISS2 5 Wave Race: Blue Storm

Game Boy Advance. 1 Sonic Advance 2 Wario Land 4 3 Mario Kart Super Circuit 4 Advance Wars 5 Harry Potter y la Piedra Filosofal

Xbox. 1 Halo 2 ISS2 3 Dead Or Alive 3 4 Project Gotham Racing 5 Wreckless



NINTENDO

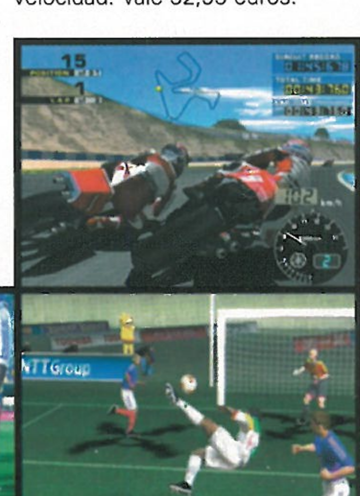
Planes On-line para GC

Tras venderse nada menos que 400.000 máquinas en **Europa** durante la primera semana de lanzamiento, con una media de 2,3 juegos por consola, **Nintendo** anuncia sus planes de conectividad para **GameCube**. De esta manera, ya han anunciado que en otoño se pondrán a la venta el módem y el adaptador de banda ancha en **EE.UU**. Su precio será de unos 42 euros cada uno al cambio, y se podrán ver en el próximo **E3**. Aún no hay fecha de lanzamiento para **Europa**.

THRUSTMASTER

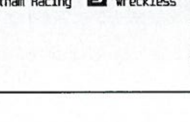
Periféricos variados

Un **Multitap** para **PS2**, la alfombrilla de control **Football Stadium** para **GameCube** y **PS2** y el manillar **Freestyler Bike** para **PS2** son tres atractivas propuestas de las muchas de que ofrece **Thrustmaster**. El nuevo **Multitap** es un dispositivo al que se le ha conferido la misma estética que la que tiene la consola, capaz de dar servicio a cuatro *gamepads* y/o a cuatro tarjetas de memoria adicionales.El **Multitap** es 100% compatible con la consola, con cualquier otro *hardware* y con todos los controladores de juegos existentes en el mercado y los que están por llegar. Está disponible a un precio de 26,90 euros. La alfombrilla **Football Stadium** es un producto licenciado del Mundial 2002, y es capaz de detectar las patadas del jugador y trasladarlas con toda la emoción a **GC** o **PS2**. Cuesta 61,90 euros. Por último, el manillar **Freestyler Bike** permite vivir las sensaciones de cualquier juego de motos, de cross, agua o velocidad. Vale 92,95 euros.





Con la alfombrilla fabricada bajo licencia FIFA, se podrá añadir realismo a cualquier partido de fútbol, como si fuéramos un jugador más.





El Multitap es ideal para los amantes de las partidas multijugador, y especialmente recomendado para juegos deportivos.

PSONE

Bajada de precio y pantalla LCD



Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), siguiendo la moda iniciada por **Microsoft** y **Xbox** hace escasas semanas, redujo el PVP estimado de **PSone** a unos más que atractivos 89 euros desde el pasado 17 de mayo. Según **James Armstrong**, Director General y Consejero Delegado de **Sony Computer Entertainment España**, manifestó lo siguiente: «El éxito de **PSone** ha sido rotundo, y en este momento hay más de 35 millones de **PSone** en los hogares de los territorios PAL, de las cuales casi un 10% corresponden a **España**. Con este precio se hace más asequible al público más joven».
Y desde hace unas semanas, **SCEE** puso a la venta la pantalla LCD, el cable adaptador para coche y el cable de conexión AV. De esta manera, y combinando estos dos últimos accesorios con la pantalla, se podrá jugar en el automóvil con nuestros títulos favoritos y, además, se podrán visualizar imágenes provenientes de otra fuente, como una cámara digital o de vídeo. Se terminó el seguir limitados al entorno del salón, pudiendo disfrutar de la consola sin tener que estar atados a un televisor. La pantalla LCD TFT alcanza una luminosidad similar a la de una televisión convencional, con una calidad muy superior a la de la mayoría de los monitores LCD del mercado. Su diseño se integra con el de la consola y, gracias a recibir la señal de vídeo directamente de la consola a través de la entrada RGB, se consigue una imagen de alta resolución y de extraordinaria definición. Los tres nuevos accesorios se venden por separado, y así, la pantalla tiene un PVP recomendado de 199 euros, el adaptador de coche 49.99 euros y el cable de conexión AV 6,99 euros.

HYPNOSYS WORLD

Todo para Game Boy Color y Advance

Dos extraordinarios *packs* con una calidad sobresaliente y un precio insuperable. El de **GB Color** contiene lo siguiente: bolsa para transporte, 4 cajitas para juegos, pantalla de recambio, cable link para 4 jugadores, batería de larga duración, adaptador a corriente, *worm light*, funda protectora de plástico y correa transporte. Y todo al increíble precio de 24 euros. El *pack* para **GB Advance** ofrece: bolsa para transporte, lupa/luz, 4 cajitas para juegos, carcasa con *joystick*, pantalla de recambio, cable *link* para 4 jugadores, batería de larga duración, adaptador de corriente, *worm light*, funda protectora de plástico y correa transporte. Sólo 27 euros te separan de él.

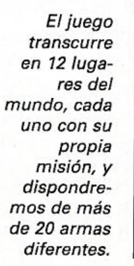


FRIENDWARE

Delta Force



Novalogic presenta la última propuesta en juegos de acción en primera persona para **PSone**. Desarrollado por **Rebellion**, creadores de *Alien vs. Predator*, en ***Delta Force*** nos enfrentaremos en combates cuerpo a cuerpo bajo entornos urbanos. Asumiremos el papel de un oficial al que se le ha asignado la misión de impedir que un grupo de terroristaas desarrollen un arma atómica.



El juego transcurre en 12 lugares del mundo, cada uno con su propia misión, y dispondremos de más de 20 armas diferentes.



XBOX

Quantum Red Shift

En el próximo otoño saldrá al mercado un juego de carreras exclusivo de Xbox. En él se enfrentarán 16 personajes, todos ellos seleccionables, en unas frenéticas competiciones ambientadas en el futuro. En este título desarrollado por Curly Monsters Ltd., el argumento es tan importante como la mecánica de juego, que compaginará la conducción con la acción más trepidante



VIRGIN ESPAÑA

Tim Chaney adquiere Virgin

Virgin España ya es una compañía totalmente independiente, al completar Tim Chaney la adquisición de la empresa, cuya propietaria anterior era Titus. Tim Chaney tiene una amplia trayectoria en la industria del videojuego, y con esta compra pretende doblar la cuota de mercado en el plazo de un año. Enhorabuena.

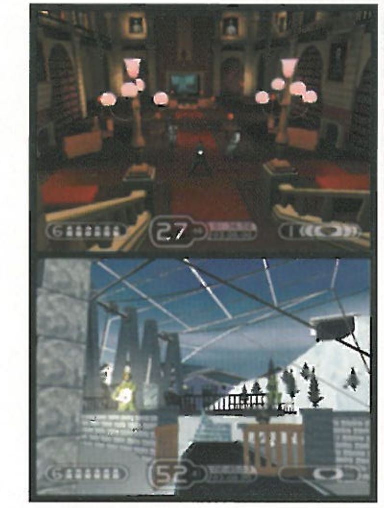


EMPIRE INTERACTIVE

ENDGAME

Hasta la fecha, sólo *Time Crisis 2*, *Vampire Night* y *Police 24-7* han sido los únicos juego de pistola que nos han permitido disfrutar, y salvo el primero de ellos, no como sería deseable. ***Endgame*** viene dispuesto a rellenar este hueco, ofreciendo grandes dosis de acción y calidad gráfica a partes iguales. De la mano de **Planeta de Agostini**, nos fuimos a los estudios de **Cunning Developments**, en **Oxford**, para conocer de primera mano lo que nos ofrecía esta nueva propuesta de **Empire**. **Adrian Barrit** (*Head Development*) y **Nick Clarke** (*Producer*) nos explicaron cómo se ha gestado y cuáles iban a ser las características principales de ***Endgame***.

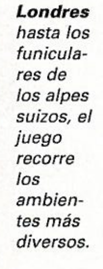
Recoger items, disparar y visionar impresionantes secuencias cinemáticas son los tres ingredientes que dan forma a Endgame







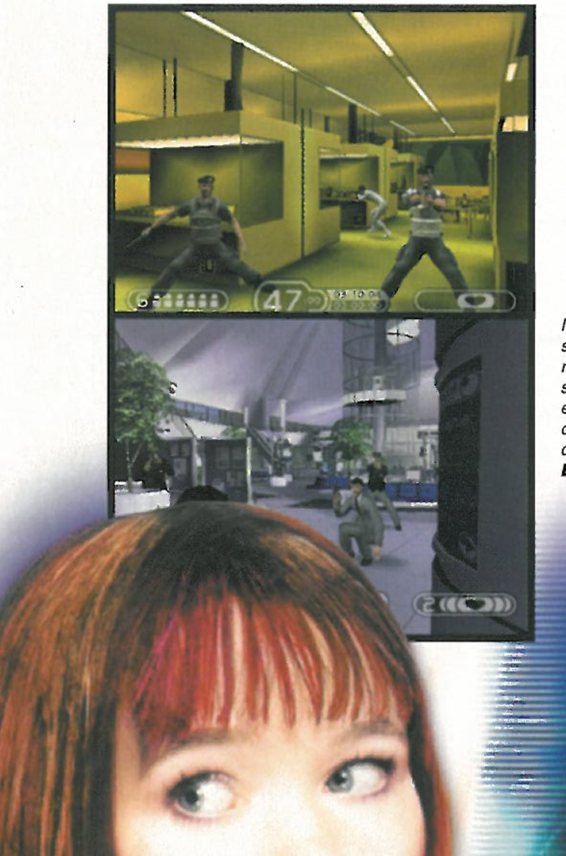


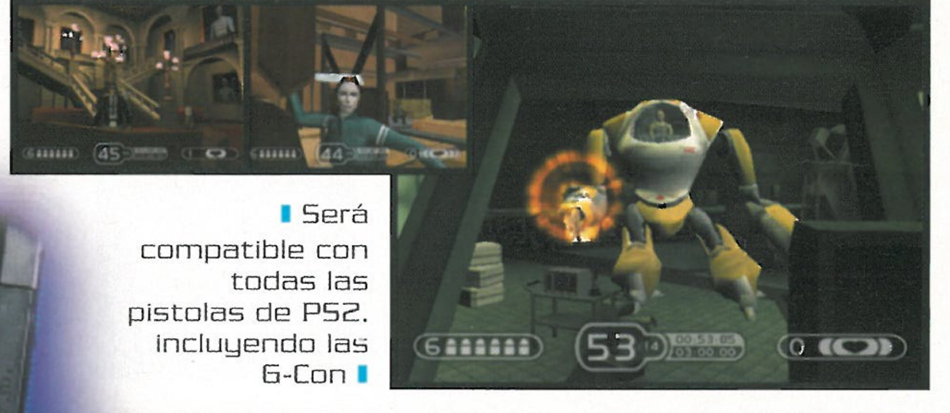


*Desde el famoso metro de **Londres** hasta los funiculares de los alpes suizos, el juego recorre los ambientes más diversos.*

Para empezar, el juego está ambientado en el año 2020, donde todo está gobernado por la realidad virtual. Nos meteremos en la piel de **Jade Cornell**, y con nuestra pistola deberemos entablar una lucha sin cuartel ante el poder establecido. Con escenarios ambientados en **Estados Unidos** y **Europa**, jugaremos a lo largo y ancho de 20 variados niveles, repletos de personajes con diferentes patrones de ataque y con unas extraordinarias secuencias de animación de darán forma a la historia. Sacad las pistolas del armario, porque el espectáculo va a comenzar.

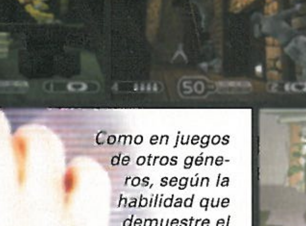


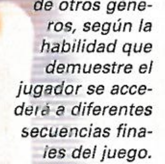




*Multitud de sorpresas y minijuegos se ocultan en las más de 20 fases que forman **Endgame**.*

Será compatible con todas las pistolas de PS2, incluyendo las G-Con







Como en juegos de otros géneros, según la habilidad que demuestre el jugador se accederá a diferentes secuencias finales del juego.

EL FIN DEL MUNDO HA SIDO RECIBIDO CON UN ENTUSIASMO INUSITADO.

"La primera compra obligada para todo usuario de Xbox ya tiene nombre." MeriStation

"Los gráficos son los mejores que han pasado por una pantalla o monitor. La música es genial, el sonido está a la misma altura. La perfección ya existe." SuperJuegos

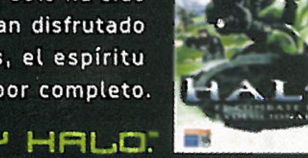
"Sencillamente el mejor juego creado hasta el momento para Xbox. Uno de los mejores "shooters" de todos los tiempos." Revista Oficial Xbox. Edición Española



Hasta la fecha, salvar a la humanidad de la destrucción total no sólo ha sido una acción unánimemente aclamada por la crítica, también la han disfrutado a muerte. Es bonito saber, que incluso en estos días oscuros, el espíritu humano sigue brillando. Lástima que tenga que ser destruido por completo.

www.xbox.com/es/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™





¡¡¡CUIDADO CON LA...

...CURVA!

Desde 1999, cada año tiene lugar un alocado rally completamente ilegal en el que se dan cita los coches más caros y las más salvajes fiestas. SCI invitó a uno de nuestros redactores al Gumball USA de NY a LA en 5 días.

Gumball USA El día antes del comienzo del rally, los ocho componentes del «equipo SCI» (**Fabien Gerard, Sven Liebold, Sven Van de Perre, Marco Accordi, Darren Herridge, Sam Forrest, Ray Livingston** y **Lázaro** «Doc») nos dirigimos a alquilar los tres coches con los que recorreríamos **EE.UU.** de costa a costa. Tras inscribirnos en el Hotel Plaza, junto a *Central Park*, sólo nos quedaba esperar el comienzo del **Gumball 3000**.

NUEVA YORK, DÍA 25

A las siete de la tarde daba comienzo el **Gumball 3000**, dando la salida a unos 160 vehículos (de los 200 inscritos) del *parking* del Hotel Plaza. Nuestro primer objetivo era **Washington**, donde llegaríamos sólo a través del túnel **Lincoln**.

WASHINGTON, DÍA 26

A medianoche, llegamos a **Washington**, donde conoceríamos nuestro siguiente objetivo: **Nashville**. Dejamos **Washington** y, tras varias horas en la carretera, paramos nuestro convoy en un área de descanso, donde llenamos los depósitos y dormimos durante un par de horas. Antes del

*1.- Nuestro paso por **Las Vegas** fue totalmente arrasador... para nuestro bolsillo.*

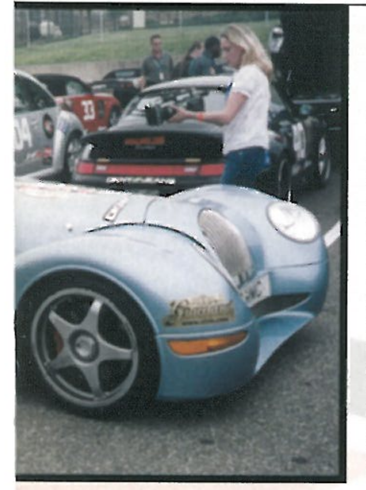
2.- Este simpático Mini, conducido por cuatro playmates, atrajo la atención de todos.

*3.- El día 29 pasamos por el **Gran Cañón** y, más tarde, llegamos a **Las Vegas**.*

4.- Los «colgaos» del Lamborghini nos adelantaron mostrándonos una multa (iban a 149 Mph).







El «espíritu de Gumball» no tenía nada que ver con competir y llegar el primero. Lo esencial era divertirse, hacer amigos y disfrutar del mundo del motor de la forma más salvaje.

amanecer, continuamos nuestro camino hasta **Nashville**, a través del estado de **Virginia**, donde nos pusieron nuestra primera multa por exceso de velocidad.

NASHVILLE, DÍA 26

Por la tarde, llegamos al Hotel *Gaylord Opryland*, uno de los más impresionantes que habíamos visto. Tras un pequeño descanso, la organización de **Gumball** nos había preparado una inolvidable fiesta en el interior de un barco de vapor, sobre las aguas del río *Cumberland*. Tras la cena, el barco atracó en la zona centro de **Nashville**, donde seguimos con la fiesta hasta altas horas de la madrugada.

GRACELAND, DÍA 27

Nuestra nuevo objetivo era la mansión de **Elvis A. Prestley**. Allí, disfrutamos de una hamburguesa de pollo en el museo de coches de «El Rey» y nos pusimos rumbo a **Dallas** tan pronto como nuestro estómago nos dejó.

DALLAS, DÍA 27

Aunque la mayoría de *Lamborghini's* y *Ferrari's* participantes llevaban horas en el Hotel, nuestro convoy, lento pero seguro, llegó a **Dallas** bien entrada la noche. Allí, sólo tuvimos tiempo para dejar las maletas y para ataviarnos con nuestras mejores galas, ya que la fiesta que nos esperaba era de rigurosa etiqueta.

SANTA FE, DÍA 28

Tras visitar el estrambótico *Cadillac Ranch*, en las afueras de Amarillo, fuimos hacia **Nuevo Mexico**. Allí nos esperaba un impresionante Hotel, una cena «interactiva» y una de las más divertidas fiestas de todo el **Gumball 3000**.

GRAN CAÑÓN, DÍA 29

Un gran madrugón y un pequeño incidente con las pertenencias de **S. Liebold** nos preparaban para un difícil día de carretera. Nuestro objetivo: el **Gran Cañón**. Tras casi una hora entre árboles, llegamos a uno de los espectáculos naturales más impresionantes, el gigantesco **Gran Cañón**.

LAS VEGAS, DÍA 29

Nos dirigimos hacia la ciudad del juego, de las luces y de las bodas fáciles. Allí tuvo lugar una impresionante fiesta, en el *Ra Night Club*, en el interior del Hotel *Luxor*. Tras la fiesta, la mayoría de los *gumballers* volvimos a nuestro hotel, el *Mandalay Bay* (donde se rodó el filme *Ocean's Eleven*) a gastarnos unos dólares en la ruleta y las máquinas tragaperras.

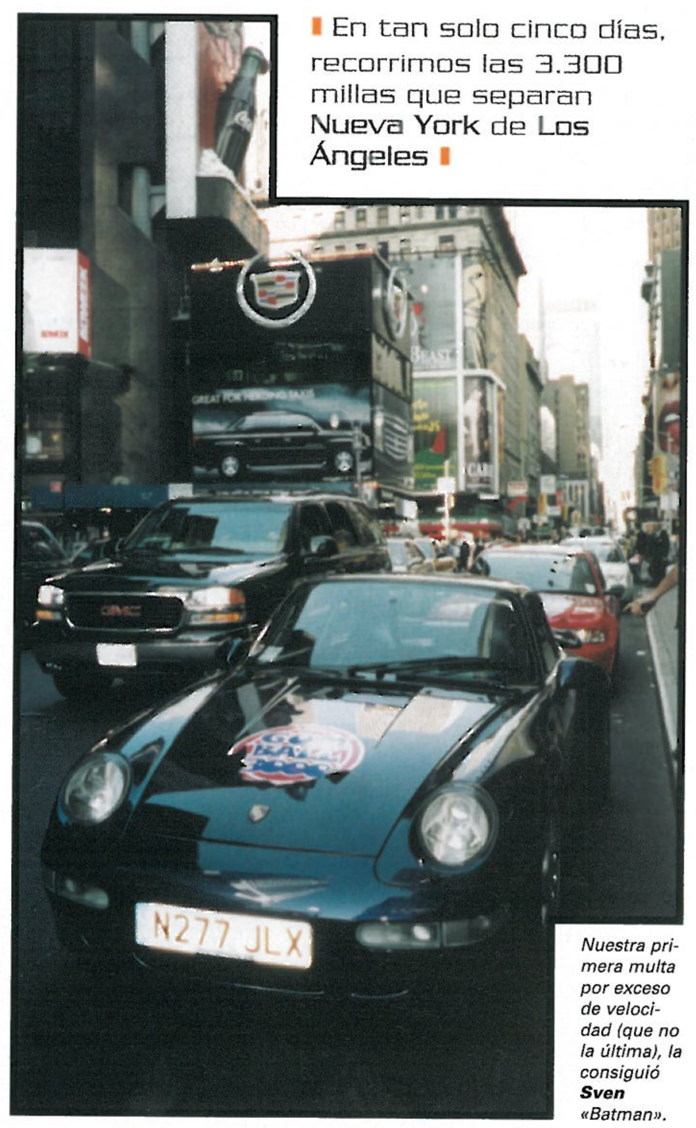
LOS ÁNGELES, DÍA 30

La última etapa del **Gumball 3000** nos llevó a **L.A.**, a la mansión *Playboy* (de la cual sólo vimos los gigantescos jardines). Allí, se repartieron los premios del rally (que nada tenían que ver con la posición en la que los participantes habían llegado a **L.A.**) y pudimos conocer a la mitad del equipo del programa *Jackass* de la *MTV*. Gracias a **Max Cooper** y a **SCI** (**Ray** y **Sam**) por este loco e inolvidable viaje. **DOC**



*El único vehículo del **Gumball 3000** matriculado en **España** era este Audi TT. «Meg & Me» llevaban su vehículo totalmente equipado (radar, GPS, etc.).*

En tan solo cinco días, recorrimos las 3.300 millas que separan Nueva York de Los Ángeles



*Nuestra primera multa por exceso de velocidad (que no la última), la consiguió **Sven** «Batman».*





***Steve** (del programa Jackass) y **Doc**, en la fiesta de la mansión Playboy.*





Es tan divertido como la carrera. El juego para **PS2** basado en la **Gumball** hace de la jugabilidad su bandera, muy por encima de su calidad técnica. Muchos modos de juego y una mecánica que le convertirá en uno de los más divertidos de su género.



Los juegos basados en licencias suelen ser más bien mediocres, ya que los productores suelen fiarse más del tirón de su nombre que de las cualidades técnicas del título. Esto no es, obviamente, una norma, y ***Gumball 3000*** es el mejor ejemplo de ello. Después de *Burnout* pocos pensaban que llegara a salir un juego que fuera capaz de batirle en cuanto a su capacidad de entretener. Pues bien, ***Gumball 3000*** es tanto o más divertido y, además, es muchísimo más largo y variado (*Burnout* tiene el defecto de que te lo «ventilas» en dos o tres días de intensas carreras). Y precisamente las razones de su éxito se las que completan el juego. Se han introducido misiones en cada carrera (como superar una velocidad marcada, destrozar un coche de policía, efectuar giros de 360º...), que al cumplirlas nos premiarán con cartas de chicas que valdrán puntos y que serán la llave para acceder a coches, circuitos y modos de juego extra. Además, se plantean pruebas llamadas *Challenge* que nos obligarán a recoger *items* en circuitos con un recorrido determinado. Pero,lo mejor de todo, vuelve la policía a tomar un papel decisivo en la carrera al más puro

Gumball 3000 es capaz de mantenernos pegados a la pantalla durante horas gracias a su enorme capacidad de entretenimiento

debe en parte a *Burnout*, ya que toma del juego de **Criterion** muchos elementos (y no nos referimos únicamente al efecto *blur* al activar el turbo). ***Gumball 3000*** ofrece una mecánica de juego muy similar, ya que consiste, básicamente, en carreras interurbanas con tráfico real. Accidentes, adelantamientos suicidas, atajos, rutas alternativas, *check-points*... Tiene todo para pasarse horas y horas disfrutando con cada partida. Pero es que, además, tiene gran cantidad de detalles extra estilo del legendario *Need For Speed* que tan buen sabor de boca nos dejó a todos desde su primera entrega para la extinta consola ***3DO*** de **Panasonic**. Y por si fuera poco, **SCI**



CHICAS



Además de ser un regalo para la vista, si completamos los objetivos que nos marquen en cada una de las etapas, recibiremos una especie de *Trading Cards* ilustradas con fotos de chicas en paños menores. Cada una de ellas vale un punto, y al acumular un número determinado de ellas se irán abriendo circuitos, coches y modos de juego extra, como el divertidísimo *Gumball Squad*.





1.- *Al pasar por estos portales diseminados por alguna etapa, llenaremos la barra del turbo.*

2.- *Cuando lo activemos, aparecerá un espectacular efecto blur al más puro estilo Burnout.*

3.- *Las imprudencias se pagan... y se aprecian en la carrocería.*

4.- *En esta pantalla podéis ver cómo se han diseñado los personajes del juego.*

CHALLENGE

En cada país por el que transcurre el rally se nos planteará una prueba llamada *Challenge*. Éstas consisten en recoger *items* colocados en lugares determinados. Si los completamos, conseguiremos nuevos coches. Ojo, no se puede tocar ni un cono.

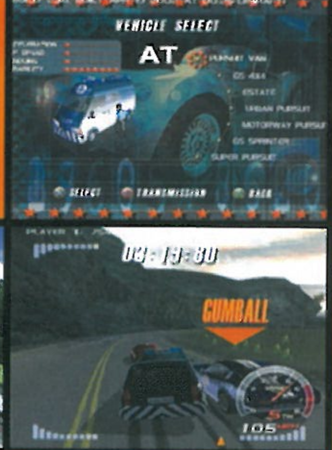
Los coches no son reales, pero muestran una variedad más que interesante, y se asemejan mucho a modelos auténticos.

GUMBALL SQUAD



Se accede a este modo cuando se disponga ya de una cierta cantidad de cartas de chicas, y os aseguro que vale la pena llegar a él. En esta ocasión nos convertiremos en los «malos de la película», policías con la misión de detener a un gumballer en cada país.

Dispondremos de varios tipos de vehículos para acometer la misión, desde furgonetas hasta espectaculares prototipos con una velocidad más que sorprendente.

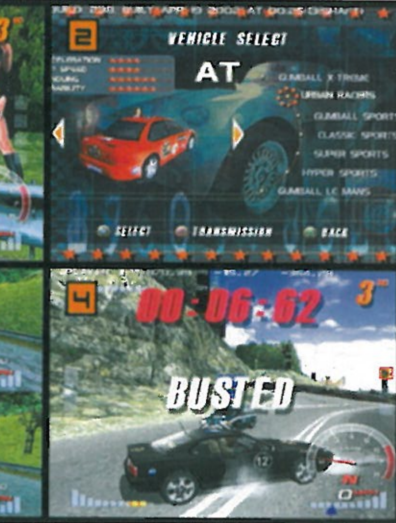




...nos regala el divertidísimo modo *Gumball Squad*, en el que nos meteremos en la piel de los policías que intentan detener a los *gumballers* (los participantes en la carrera) y así ver la carrera desde otra perspectiva. Nada menos que 20 coches de los más variados tipos, desde una ambulancia hasta un prototipo tipo las 24 Horas de Le Mans estarán a nuestra disposición según vayamos desbloqueándolos. Mención especial para el modo *Multiplayer*, ya que además de ofrecer un *Versus* de uno contra otro a pantalla partida, nos permitirá también que uno de los jugadores sea la policía y otro el *gumballer* para establecer épicas carreras de persecución y ataque (los *gumballers* sólo se detienen si les averías el coche a base de tortazos). Os aseguramos que es igual de divertido ser el que huye como el que persigue. En definitiva, preparaos para recibir un juego que, si bien no destaca por su calidad gráfica (texturas y motor gráfico parecen casi más de **PSone** que de **PS2**), sí que será un aliado insustituible para disfrutar durante horas gracias a su imaginativa puesta en escena y, sobre todo a su excepcional interpretación de todo lo que llamamos jugabilidad. ➾ **THE SCOPE**







1.- Las chicas de buen ver son típicas de la **Gumball**... Las hay por todas partes.

2.- Podremos elegir vehículo entre diversas categorías de coches.

3.- Además del modo Versus habitual, se puede jugar al gato y el ratón, siendo uno el poli y otro el gumballer.

4.- La poli no se anda con contemplaciones. Su objetivo es detener tu coche como sea y ponerte un multazo.





SCE AMÉRICA

Los mejores títulos para PS2 no sólo surgen de las mentes de los japoneses: desde Estados Unidos, SCEA prepara una andanada de interesantes lanzamientos para después del verano. Hemos viajado en exclusiva a las américas para conocerlos...

SOCOM: U. S. NAVY SEALS

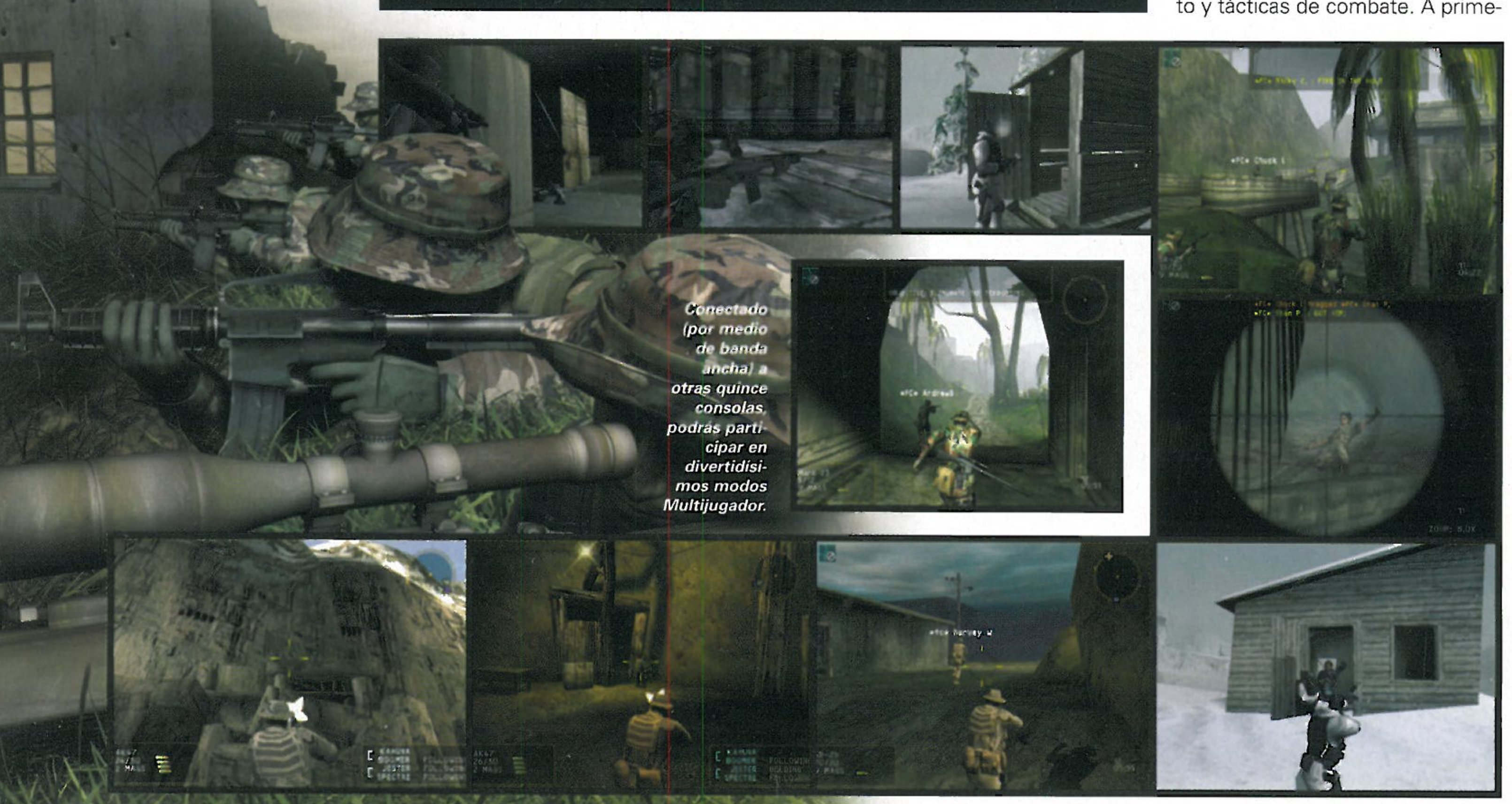
DA LAS ÓRDENES POR VOZ

El headset, manufacturado por **Logitech**, se acopla a **PlayStation 2** por la conexión USB y te permitirá desplegar a tu comando SEAL por el escenario con sólo vocalizar unas sencillas órdenes. En el modo *On-line* podrás utilizarlo también para comunicarte verbalmente con tus compañeros, diseñar emboscadas, soltar chascarrillos, etc.



*El headset se conecta a la **PS2** a través de la conexión USB.*

Desarrollado por **Zipper Interactive** (creadores del aclamado *Crimson Skies* de **PC**), este *shooter* tiene dos particularidades que lo hacen especial: será el primer juego *On-line* para **PS2** y se comercializará junto a un *headset* (micro y auriculares en uno) con el que podrás transmitir y recibir órdenes por voz. En ***SOCOM: U.S. Navy SEALS*** se da el caso de que, por primera vez en la historia, una unidad de élite del ejército de los **EE.UU.** ha colaborado en el desarrollo de un videojuego, y lo ha hecho en múltiples aspectos. Desde el *motion capture* hasta el asesoramiento en armamento y tácticas de combate. A prime-

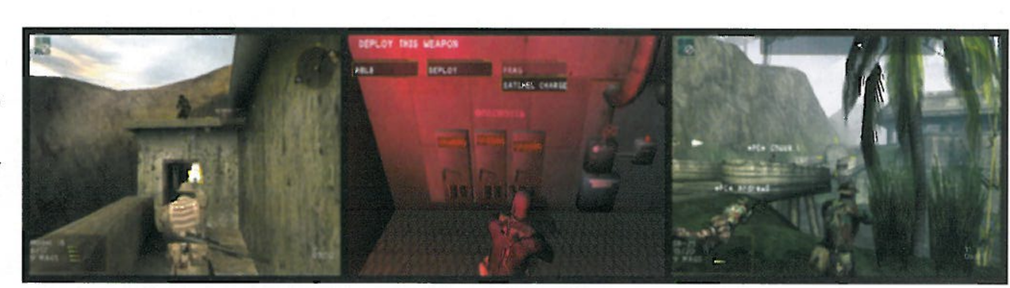


Conectado (por medio de banda ancha) a otras quince consolas, podrás participar en divertidísimos modos Multijugador.

PISA FUERTE



*En las oficinas de **Zipper** se nos presentó la oportunidad de probar en vivo y en directo el modo On-line.*



ra vista ***SOCOM*** puede parecer otro *shoot'em-up* táctico tipo *Rainbow Six*, pero **SCEA** y **Zipper Int.** han preferido decantarse por una mecánica más *arcade* y una vista en 3ª persona, atípica en esta clase de juegos. El gran plato fuerte de ***SOCOM*** es la conexión *On-line* (vía banda ancha), que permitirá jugar hasta a 16 jugadores de manera simultánea, enfrentados en dos equipos: SEALS y terroristas. En nuestra visita a las oficinas de **Zipper Int.** en **Seattle** tuvimos la gran oportunidad de jugar frente a otros periodistas europeos y comprobar la alta carga adictiva de los tres modos que el modo Multijugador ofrecerá: *Demolition*, *Hostage Rescue* y *Suppresion*. ***SOCOM*** sólo llegará al mercado europeo cuando exista la infraestructura necesaria para la conexión *On-line*, lo que podría traducirse, con total seguridad, a finales de este año, principios de 2003.



*Los miembros de **Zipper** están orgullosos de que los SEAL hayan querido colaborar en **SOCOM**.*

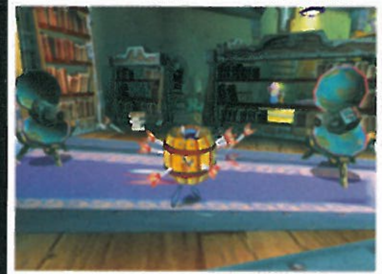


SOCOM es una aproximación fiel a las tácticas de combate de los SEAL, el cuerpo de elite de la marina de EE.UU.



SLY RACOON

Un ladrón de guante blanco, cuerpo de mapache y habilidades dignas de **Solid Snake** es la estrella de la primera producción para **PS2** de **Sucker Punch**, los padres de aquel clásico de **N64** llamado *Rocket: Robot On Wheels*. Este *arcade* de plataformas con estética de dibujo animado aún está en pleno desarrollo y no llegará a **Europa** hasta fin de año. Eso sí, nos aseguraron que la conversión PAL será perfecta.



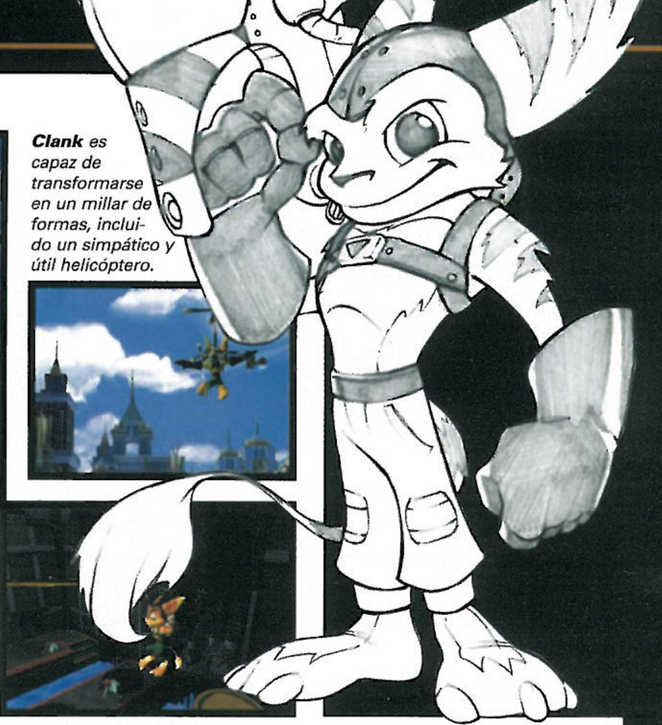


__Sly__, el mapache ladrón, puede otear desde las esquinas y utilizar prismáticos como __Solid Snake__. Incluso ralentiza sus movimientos, al estilo del Bullet Time.





RATCHET & CLANK



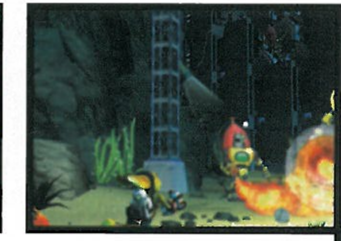
El viaje concluyó en **Los Ángeles**, concretamente en las oficinas de **Insomniac Games**, donde este grupo de programación (famoso por su trilogía del dragón **Spyro**) nos presentó ***Ratchet & Clank***, su primer juego para **PlayStation 2**. Un *arcade* de plataformas desarrollado a partir de las mismas herramientas que facilitó **SCE** a **Naughty Dog** para la creación del ya mítico *Jak & Daxter*, en el que sobre todo se ha intentado imprimir un fuerte componente de acción. **Ratchet** no salta sobre las cabezas de sus enemigos, los destroza (literalmente) esgrimiendo su llave inglesa a modo de espada. En su espalda transporta a su compadre **Clank**, un robot capaz de fabricar mil *gadgets* que serán la llave para explorar hasta el más minúsculo recodo de cada escenario. Tal y como nos dijo **Roberto Rodríguez**, responsable de la cámara y los efectos especiales de ***R&C***: «este juego ofrecerá mucha más libertad al jugador. Se podrán utilizar los *gadgets* para ir a sitios donde normalmente no se puede ir en un juego de plataformas». ***Ratchet & Clank*** es uno de los títulos más prometedores del año para **PS2**, aunque tendremos que esperar al mes de noviembre para disfrutar de él. Algo nos dice que merecerá la pena la espera.

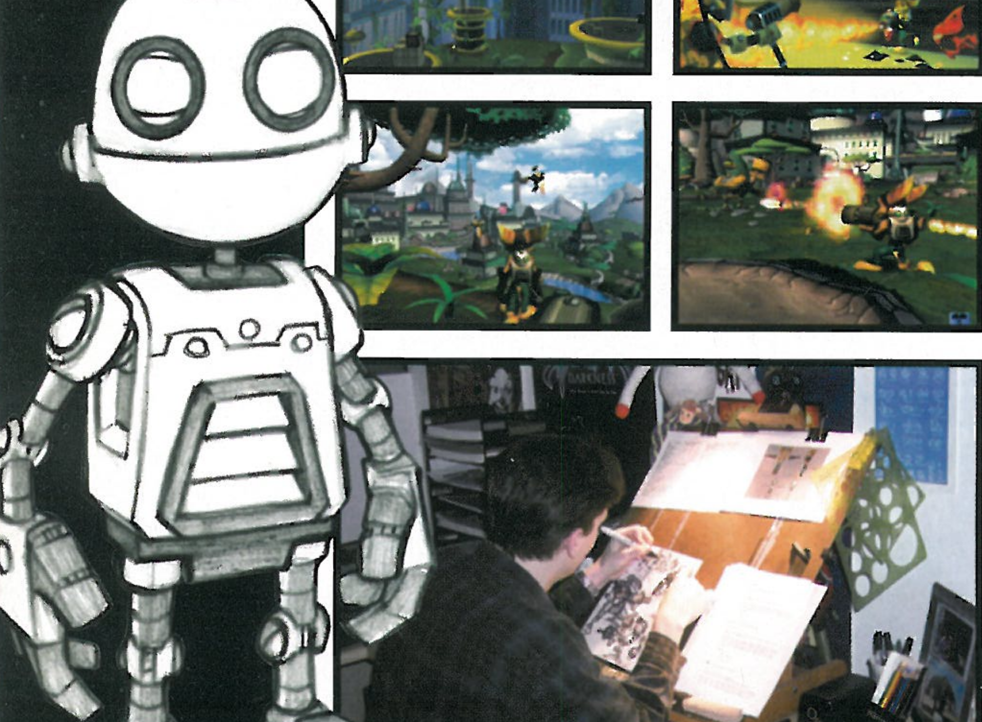
__Clank__ es capaz de transformarse en un millar de formas, incluido un simpático y útil helicóptero.

En __Insomniac Games__ se han tomado muy en serio la conversión PAL. Nos aseguraron que incluirán un modo 60 Hz y voces y texto en perfecto castellano.



Viajamos desde __Seattle__ a __Los Ángeles__ sólo para conocer a __Ratchet & Clank__ y a la gente que les dio la vida, __Insomniac Games__.

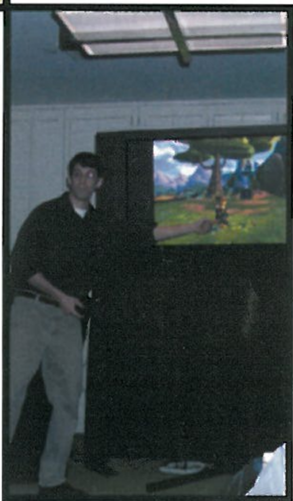






■ *Ratchet & Clank* es obra de Insomniac Games, los creadores de las tres entregas de *Spyro The Dragon* ■







Virtua Fighter 4

EL VERDADERO MAESTRO SÓLO SE ENFRENTA A OPONENTES QUE MERECEN LA PENA.

PlayStation 2

Virtua Fighter 4

SEGA

El único juego de artes marciales tan real como la vida misma.

Nadie nace sabiendo. Y menos, sin recibir algún golpe. Pero, hay una forma de aprender. Virtua Fighter 4. Las verdaderas artes marciales que practican los maestros. Con patadas, barridos, golpes magistrales, giros de caderas, saltos, y todos los movimientos reales de artes marciales. Virtua Fighter 4 de SEGA está desarrollado en exclusiva para PlayStation 2, donde la lucha sólo tiene un fin. Convertirse en un maestro de artes marciales.

Descárgate el anuncio de televisión en www.verdaderomaestro.com

PlayStation 2

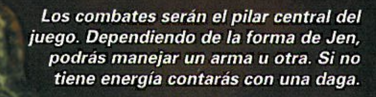
EL OTRO LADO

es.playstation.com

SONY

En tierras inglesas fuimos testigos de la evolución de los proyectos más interesantes de los estudios de Sony.

PRIMAL



Los combates serán el pilar central del juego. Dependiendo de la forma de Jen, podrás manejar un arma u otra. Si no tiene energía contarás con una daga.



Desarrollado por los responsables de *C-12* y la saga *Medievil*, y anteriormente el mítico *James Bond*, ***Primal*** es una aventura de acción protagonizada por una atractiva joven llamada **Jen**. Esta descripción, que parece rutinaria, guarda tras ella más de una sorpresa. El universo de ***Primal*** está compuesto por cuatro reinos habitados por criaturas demoníacas. La propia **Jen** podrá transformarse en uno de estos seres, e incluso contará con la ayuda de **Scree**, una gárgola que podrá ser manejada por el jugador. La aventura estará orientada descaradamente hacia la acción. El método de combate recuerda a clásicos como *Soul Calibur* y será el eje central del juego. Para hacer este mundo, los estudios

La tecnología empleada en la creación de los escenarios permitirá prescindir de las cargas







de **Cambridge** han creado un nuevo motor gráfico. Un *frame rate* alto y estable, alta resolución, uso de técnicas como anti-alias, sorprendentes efectos de luz y modo *wide-screen*, serán sus rasgos distintivos. En septiembre saldrá a la venta en el mercado europeo.

EYETOY

La sorpresa del viaje vino de la mano de una pequeña cámara USB. Con ella y con la colección de minijuegos que representa ***EyeToy***, se abrirán nuevos caminos en la interacción entre jugador y consola. No hacen falta mandos. Simplemente hay que colocarse delante de la cámara y tu imagen aparecerá instantáneamente en la pantalla del televisor. A partir de ese momento, todo puede pasar. En *Kung-Foo*, multitud de pequeños enemigos nos atacarán desde diversos lugares de la pantalla. Tendremos que utilizar nuestras extremidades para acabar con ellos. Un segundo jugador puede ayudarnos tan solo con aparecer en pantalla. La cámara reconocerá nuestros movimientos a la perfección. Otro de los juegos presentados fue un simulador de limpieza de ventanas. Usando nuestras manos deberemos limpiar el cristal si queremos avanzar de fase y progresar en el juego. El conjunto de cámara más juego aparecerá a finales de año por un precio no superior al habitual.

La interactividad que permite la cámara USB posibilitará crear un nuevo tipo de juegos

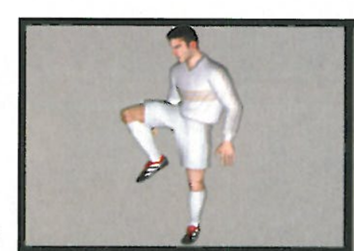


Como podéis ver, los bordes de la pantalla aún permanecen sucios. Tendremos que limpiarla por completo para pasar a la siguiente fase.



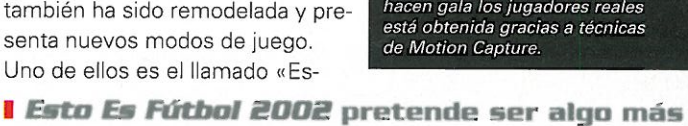
C.E. EUROPE

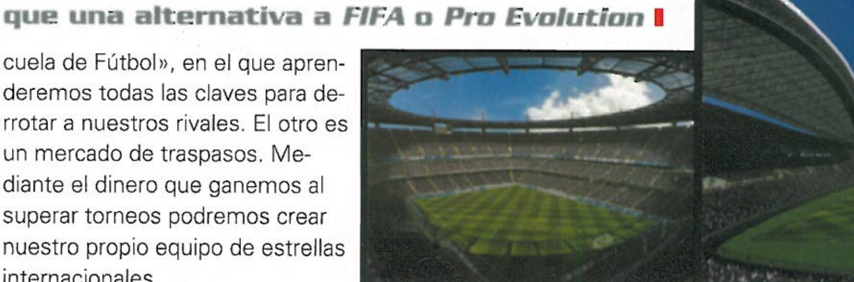
ESTO ES FÚTBOL 2003


La realista animación de que hacen gala los jugadores reales está obtenida gracias a técnicas de Motion Capture.



La cuarta entrega de esta saga de simuladores futbolísticos está a punto de aparecer en el mercado este verano. Sus creadores, **Team Soho**, han introducido sustanciosas novedades para consolidar esta serie entre las grandes del mercado. Para empezar se ha mejorado la representación física de los jugadores reales. El esqueleto virtual, que es la base de las animaciones, es ahora mucho más complejo y cuenta con más puntos de inflexión. Además, se ha contado con la ayuda de arquitectos profesionales para la elaboración de los estadios. Incluso introduce uno que será testigo del próximo mundial **Korea-Japón**. La jugabilidad también ha sido remodelada y presenta nuevos modos de juego. Uno de ellos es el llamado «Escuela de Fútbol», en el que aprenderemos todas las claves para derrotar a nuestros rivales. El otro es un mercado de traspasos. Mediante el dinero que ganemos al superar torneos podremos crear nuestro propio equipo de estrellas internacionales.


❙ *Esto Es Fútbol 2002* pretende ser algo más que una alternativa a *FIFA* o *Pro Evolution* ❙

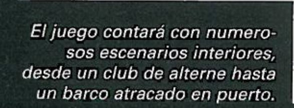




THE GETAWAY






El juego contará con numerosos escenarios interiores, desde un club de alterne hasta un barco atracado en puerto.

En un pequeño «pub-teatro» de **Londres** tuvimos la oportunidad de presenciar algo fuera de lo común: una de las secuencias cinemáticas del juego representada por los propios actores que han servido como base a los personajes. Y es que un aire de producción cinematográfica preside este juego. Tomando como partida títulos como *Lock & Stock*, los estudios londinenses de **Sony** han creado una especie de *Grand Theft Auto*, pero más evolucionado. Se ha recreado de un modo fotorrealista el centro de **Londres**, llegando a unos grados de fidelidad asombrosos. Podremos recorrer este entorno a pie o hacernos con cualquier coche que veamos. Durante el transcurso del juego controlaremos a dos personajes, cada uno a un lado de la ley. Las misiones a pie serán una mezcla de *Metal Gear Solid* y *Headhunter*. Podremos arrebatar las armas a los enemigos caídos y utilizar el entorno para protegernos. Después de multitud de retrasos, y tras probar una versión jugable, parece que este otoño verá finalmente la luz en **Europa**.


El control de los vehículos estará adaptado a cada tipo de coche, aunque será bastante arcade en general.

❙ *The Getaway* será una especie de *Grand Theft Auto 3*, aunque mucho más evolucionado ❙

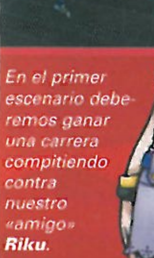




Kingdom







*En el primer escenario deberemos ganar una carrera compitiendo contra nuestro «amigo» **Riku**.*



Gummi Ship

Para desplazarnos entre los diversos mundos de los que se compone el mapa general de ***Kingdom Hearts***, contaremos con la ayuda de una nave espacial. Con ella, superaremos unas fases al más puro estilo *shooter* clásico. Además, los propios **Chip** y **Chop** se encargarán de su mantenimiento. Podremos reformarla a nuestro antojo.





*Otro de los secundarios de excepción será **Gepetto**, acompañado de su hijo **Pinocho**.*

Squaresoft retoma el género del

Género > Action-RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Squaresoft/Disney Interactive Programador > Squaresoft

Un total, hasta la fecha, de 700.000 unidades vendidas en **Japón** puede servir como ejemplo del interés que está despertando en todo el mundo la penúltima producción de **Squaresoft**. Y tras pasar un buen número de horas jugando a la versión japonesa, es fácil comprender el por qué. Tan solo esta compañía podía fusionar lo mejor de dos universos tan ricos como el de **Disney** y la saga *Final Fantasy* en un juego que recuerda por sus buenas maneras y su jugabilidad a los *Zelda* de **N64**, aunque en este caso la interactividad con el mundo que nos rodea es mucho mayor. Se trata de un *action-RPG* en toda regla, en el que manejamos a un personaje de nueva creación llamado **Sora**. Armado con una llave mágica de considerables proporciones, deberá hacer frente a la horda de *Heartless*, seres oscuros que surgirán de la nada. Los combates se desarrollan mediante un sistema de *lock-on*, que también nos servirá para interactuar con el escenario. Para hacer estos enfrentamientos más dinámicos, se ha prescindido de los menús casi por completo. Sólo deberemos asignar un botón del mando a cada magia para activarlas contra los enemigos. Pero no estaremos solos. Poco después de comenzar a jugar se nos unirán **Goofy** y **Donald**, que están buscando a su rey **Mickey**, desaparecido misteriosamente. Más tarde tendremos la oportunidad de reformar nuestro grupo con incorporaciones tan jugosas como la de **Tarzán**. **Tetsuya Nomura**, conocido por su colaboración en la saga *Final Fantasy*, es el director y diseñador de los personajes de *Kingdom Hearts*. Es increíble como se han adaptado a los personajes de esta saga hasta hacerlos encajar en el mundo «aparentemente» infantil de este título. **Tidus**, **Yuffie**,

Hearts

Con *Kingdom Hearts*, Squaresoft revitalizará un género que andaba algo escaso en el catálogo actual de PlayStation 2: los *Action-RPG*

Action RPG's

No es un género en el que se prodigue mucho la compañía, si lo comparamos con el *RPG* por turnos. En **PSone** lanzaron *Brave Fencer Musashiden*, *Soukaigi* y *Threads Of Fate*.



En el mundo de la mitología clásica, el de ***Hércules*** *y* ***Hades****, deberemos luchar en la arena de un coliseo. Allí, nos encontraremos con el mismísimo* ***Cloud Strife****, de FFVII.*

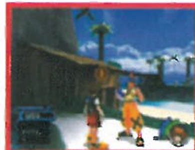


Action-RPG y crea el mejor juego Disney de todos los tiempos

Squall, **Wakka**, **Aeris** o **Cloud** hacen acto de presencia para regocijo de los *fans*. Del lado de **Disney** tenemos nada menos que una centena de personajes sacados de las mejores películas modernas y clásicas. Es curioso ver el cónclave maligno, liderado por **Maléfica** y con miembros tan imponentes como **Jafar**, **Hades** o **Úrsula**. Mención especial merece el capítulo ambientado en la película *Pesadilla Antes De Navidad*, con **Jack Skellington** y **Oogie Boogie** como anfitriones. El juego será lanzado en **Estados Unidos** el próximo otoño y contará con un plantel de dobladores de gran prestigio encabezado por **Haley Joel Osment** (el niño de *El Sexto Sentido*), quien prestará su voz a **Sora**, el protagonista de ***Kingdom Hearts***. Esperamos que antes de final de año aparezca en **Europa** y podamos acceder a este clásico contemporáneo. DANI3PO



AERIS
Seguro que todos recordáis a esta bella muchacha, una de las protagonistas de *FFVII*. En ***Kingdom Hearts*** hace una breve aparición.



WAKKA
De plena actualidad por el lanzamiento en **España** de *FFX*, el jugador de *Blitzbol* habita en *Destiny Island*, junto con el protagonista **Sora**.



YUFFIE
La pizpireta chica que os ponía en más de un apuro en *Final Fantasy VII* aparece aquí algo más madura. Ella vive en *Traverse Town*.



SQUALL
El protagonista absoluto de *FFVIII* ha mejorado su carácter, aunque sigue empuñando su sable-pistola. Le encontrarás en *Traverse Town*.





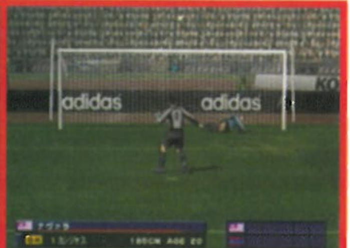


Como venía siendo habitual, la salida al campo de los jugadores está representada con todo detalle, aunque en este caso Andalucía sea el nombre del Valencia F. C.









Entrenamiento

Además de un Tutorial que nos enseñará a ejecutar todos los movimientos, en el modo Entrenamiento hay una opción realmente adictiva. En ella, pasaremos a través de 6 pruebas donde tendremos que driblar conos en un tiempo determinado, hacer un rondito sin perder el balón o lanzar faltas para acertar en una diana en la portería. Si puntuamos bien en todas se abrirá una última prueba que unifica las 6 en 1 sola.



japón japón japón japón

Winning Elev

Los amantes del deporte rey en Europa miran hacia

Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > Konami Programador > Konami TYO

Konami continúa demostrando que tienen dominado el deporte rey. Ahora que ha aparecido en **Japón** la sexta entrega de la serie *Winning Eleven* la compañía ha dado un paso de gigante, dejando claro que los intentos de *FIFA* por amoldar a su estilo la jugabilidad de *ISS* no puede hacer sombra a un produco tan compacto en todas sus facetas. Como siempre, la oferta de modos de juego deja perplejo por su variedad. Divididos en cinco grandes grupos, partidos de Exhibición, Copa, Liga, *Master League* y Entrenamiento. Además hay que tener en cuenta que en ***Winning Eleven 6*** hay una opción donde es posible editar no sólo el nombre de los jugadores. Casi cualquier aspecto que puedas imaginar es configurable. Estatura, rostro, pelo, que sea zurdo o diestro, etc., o simplemente crear uno a nuestro gusto. Además, ahora también se puede cambiar el nombre de los equipos e incluso el diseño de la bandera. En esta opción hay varios objetos para componer las banderas del equipo elegido, con un poco de paciencia e imaginación es posible acercarse a los originales. Sin duda, algo que se agradece, teniendo en cuenta que en esta ocasión los equipos españoles aparecen bajo nombres como Andalucía (Valencia) o Cantabria (Deportivo). Algo que se puede perdonar cuando se comprueba que todos los jugadores están representados con un realismo gráfico alucinante. Y, por supuesto, el estilo de juego y habilidades característicos de cada uno también está plasmado fielmente cuando los vemos desenvolverse en el terreno de juego. Quizá, todavía se echa de menos que no estén a nuestra disposición los estadios de nuestros equipos, aunque ***Winning Eleven 6*** cuenta en

Master League

Sin duda, el modo de juego que más alegrías y decepciones nos ha causado. De nuevo cuatro equipos españoles, Valencia, Real Madrid, Barcelona y Deportivo. Además se ha incorporado un sistema novedoso para adquirir jugadores en las tres divisiones.

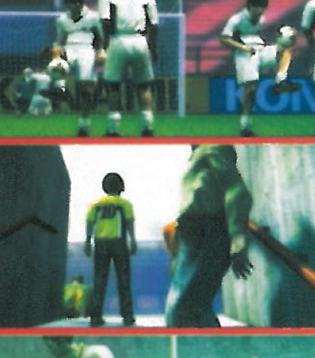






Las repeticiones de las jugadas más interesantes nos permitirán apreciar con todo detalle cómo han sido representados los jugadores en la última edición de Winning Eleven.



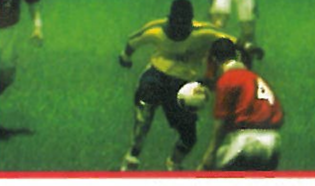


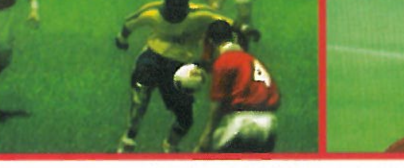
❙ *Winning Eleven 6* integra toda la jugabilidad de la saga con unas mejoras gráficas increíbles ❙



*El realismo con el que están recreados los jugadores es increíble. Aquí tenemos a **Zidane**.*









ven 6

el lejano oriente anhelando la última entrega de Winning Eleven

esta entrega con un total de catorce sedes. En lo que se refiere al número de escuadras disponibles, en la pantalla de selecciones hay un total de 56 equipos a los que hay que sumar 9 secretos. Entre estos últimos hay joyas como los equipos clásicos de **Brasil** (con **Pelé**), **Italia**, **Argentina** o **Alemania**. Si nos fijamos en la *Master League*, la oferta resulta muy interesante con 40 equipos pertenecientes a las ligas más importantes de **Europa** y unos cuantos de **Sudamérica**. Aunque en esta modalidad, es donde se han producido los mayores cambios. Para empezar, cuenta con tres divisiones diferentes, siendo obligatorio empezar en la tercera para ir ascendiendo temporada tras temporada. Y aquí surge la complicación. En el sistema de fichajes en ***Winning Eleven 6*** será necesario realizar ofertas a los jugadores que deseemos adquirir. Es decir, tendremos que prometer un determinado número de temporadas y la cantidad de puntos a pagar, con el peligro de perder a la estrella si otro club hace una contra oferta. Por lo tanto, además de preocuparnos de ganar partidos, nunca deberemos dejar de lado la gestión de nuestro equipo para poder contar con un equipo decente. Centrándonos en el apartado técnico, hay que destacar que se ha triplicado el número de animaciones para cada jugador, teniendo en cuenta hasta expresiones faciales. No resultará extraño contemplar cómo un pasador mira buscando a un compañero antes de centrar el balón al área. Y por último, desde aquí lanzamos una súplica para que la versión europea tenga la misma banda sonora de la japonesa, con dos canciones de *Queen*, *We Will Rock You* y, un clásico en los estadios, *We Are The Champions*.

R. DREAMER



La entrega para GameCube además de presentar zonas ya conocidas, guarda otras nuevas para el deleite de los seguidores de la saga.

Gráficos sensacionales, el carisma del primer *RE*, nuevas áreas, personajes y monstruos convierten a la versión de GameCube en una obra maestra

El Remake

Ha llovido mucho desde 1996 y así lo demuestra el increíble lavado de cara que ha sufrido la mansión respecto a la versión para **PSone**. Los cambios también afectan a la creación de nuevas zonas para explorar, personajes inéditos en la primera edición y nuevos monstruos que aterrorizaran a los que se atrevan a jugar.

Gamecube

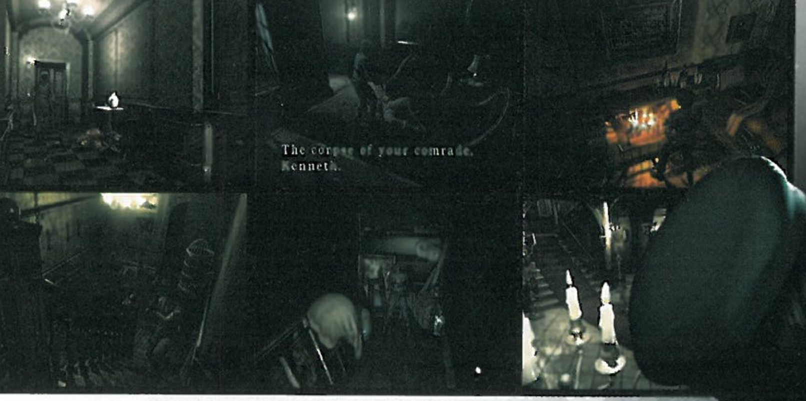
Gamecube

Shinji Mikami retorna a los orígenes de la saga para

Género > Survival Horror Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom País > Japón

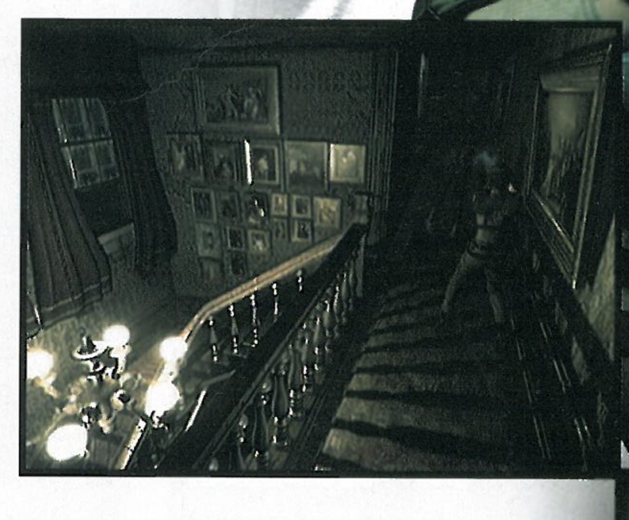
Ha pasado mucho tiempo desde que **Capcom** revolucionara este sector con un título que inventó un nuevo género, el *Survival Horror*, cuyos adeptos han ido creciendo con el paso de los años. Fue en 1996 cuando todos nos quedamos asombrados con *Biohazard*. Una aventura que nos proponía un viaje alucinante en una mansión cuyas lóbregas paredes albergaban horribles zombis y la fauna más infernal que jamás se había visto hasta la fecha en un juego. Sustos, sorpresas y un argumento que hicieron las delicias de los amantes del cine y la literatura de terror, que al fin podían sentir la inquietud al mando de una consola. Después, la compañía siguió explotando el filón de *Resident Evil*, nuevos capítulos y ediciones especiales que sus seguidores no dudaron en adquirir según salían a la venta. Cuando llegó *Code Veronica*, la serie se adentró en las ventajas que ofrecía el *hardware* de consolas más potentes reavivando su espíritu con gráficos en 3D, un nuevo giro en la historia e impresionantes criaturas. Pero ninguna de las entregas me ha producido tanta impresión como el primer *Resident Evil*. El creador de la saga, **Shinji Mikami**, planteó un esquema, que aunque no fuera muy original (juegos como *Alone In The Dark* ya habían hecho algo parecido anteriormente) lo desarrolló de una forma tan magistral que aún ahora los momentos vividos durante la

nt Evil



*El asombroso apartado gráfico de **Resident Evil** ha dado forma al capítulo más realista y sobrecogedor de toda la saga.*





En el pasillo, tras las escaleras del hall principal, ahora hay una puerta que conduce a un nuevo escenario.

Jill y Chris

De nuevo nos encontramos con los mismos protagonistas del juego original. Con cada uno variará la historia y la dificultad para desentrañar el misterio de la mansión.



dar vida al mejor Resident Evil

aventura han quedado como plasmados en la memoria como algo entrañable y sobrecogedor. Pero este genio japonés no quiere dar un respiro a los seguidores incondicionales y después de habernos ofrecido otra producción de bella factura y una jugabilidad arrebatadora como *Devil May Cry* para **PlayStation 2**, se destapa ahora con el que podríamos calificar el juego más impresionante del momento para consola, ***Resident Evil*** para **GameCube**. Básicamente se trata de un *remake* del primer capítulo de la saga. Pero con unas diferencias que invitan a revivir la aventura, para aquellos que tuvieran la oportunidad de hacerlo en **PSone**, sin ningún tipo de dudas. Aunque los usuarios europeos todavía tendrán que esperar hasta septiembre, fecha prevista para su lanzamiento. De todas formas, puede que todavía, después de ver las pantallas, haya algún incrédulo que se pregunte si realmente merece la pena esta entrega para **GameCube**. La respuesta es un sí rotundo, sólo por el despliegue gráfico que ha realizado la compañía nadie debería perderse esta aventura. La mansión ha sido reformada, con escenarios inéditos, tanto interiores como exteriores, y todas las salas han sido amuebladas y decoradas hasta el más mínimo detalle. Y a pesar de que están representadas en 2D hay multitud de elementos tridimensionales y, para colmo, los maravillosos efectos de luz se encargan de dar el toque final a cada lugar. Resulta impresionante pasearse por un cementerio y contemplar cómo las hierbas ondean al viento, mientras un zombi trata de saciar su apetito con uno de los protagonistas. Esto es sólo un pe- ▶

supernuevo

INVENTARIO
No ha sufrido cambios. **Jill** podrá transportar un mayor número de objetos que **Chris**.

MAPA
Los mapas de las diferentes zonas serán muy útiles para tener claro las que han sido exploradas y las que no.

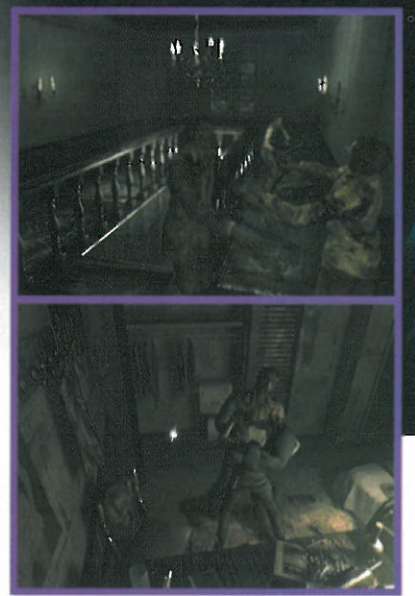
It's an old typewriter.
You can save your progress.

Por supuesto, las salas para guardar partida para permanecer tranquilos durante unos instantes y ordenar nuestro inventario haciendo uso del baúl, continúan estando en el juego con relajantes melodías.

En la mítica sala de los cuadros, éstos han sido reemplazados por bellas vidrieras.

Zombis

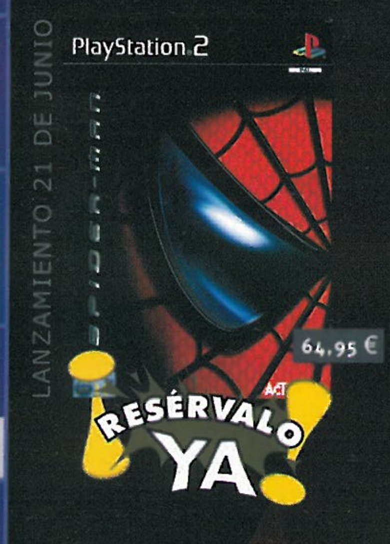
Las mejoras gráficas nos ofrecen unos zombis realmente espeluznantes, con un realismo sin precedentes en toda la saga. Además, algunos han variado su forma de comportarse. Por ejemplo, los que resucitan se volverán enemigos muy rápidos y feroces.



Género > Survival Horror Formato > Mini DVD Compañía > Capcom Programador > Capcom

queño ejemplo de lo que nos espera. Pues los cambios no se reducen a las mejoras gráficas y al diseño de los escenarios. La espina dorsal del argumento se basa en el *Resident Evil* original de **PSone**, aunque hay multitud de variaciones, incluso la historia de algunos monstruos debutan por primera vez en la saga. También se han incluido nuevos personajes que ayudarán a **Chris Redfield** y **Jill Valentine** a desenmascarar los turbios designios de **Umbrella**. En lo que se refiere a la mecánica del juego, los que hayan jugado alguna vez con un *Resident Evil* no tendrán problemas para manejar a los personajes. Aunque sí hay pequeñas variantes que afectan a la jugabilidad. Como por ejemplo, los *items* defensivos que nos permitirán deshacernos por completo de un enemigo cuando nos tenga atrapados ya sea clavándole una daga o con unas baterías que provocan múltiples explosiones capaces de liberarnos del abrazo de los zombis más persistentes. O el sistema ideado para acabar con los cuerpos inertes que hay distribuidos por toda la mansión. Bastará con rociar queroseno y aplicar la llama del mechero para que estos zombis no se levanten. Y será mucho mejor perder unos segundos realizando esta operación para no enfrentarnos a unos muertos vivientes rapidísimos cuando despierten del sueño eterno. El apartado sonoro, también sigue jugando un papel crucial para ambientar la angustiosa atmósfera que reina durante todo el juego, con impresionantes efectos sonoros y turbadoras melodías que serán reproducidas en *Surround*. **R. DREAMER**


CENTRO MAIL


LANZAMIENTO 21 DE JUNIO
PlayStation 2
64,95 €
RESÉRVALO YA




Compra
Spider-Man
en Centro MAIL
y llévate
una camiseta
de regalo






SONY
PlayStation 2
COLUMBIA PICTURES
ACTIVISION



superNuevo

Commandos 2

Una obra de arte

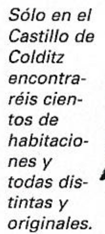
Los escenarios son de lo mejor que encontraréis en este género en **PS2**. Para que os hagáis una idea, el diseño de la Torre *Eiffel* requirío de un grafista y eso fue lo único que hizo en ***C2: MOC***.









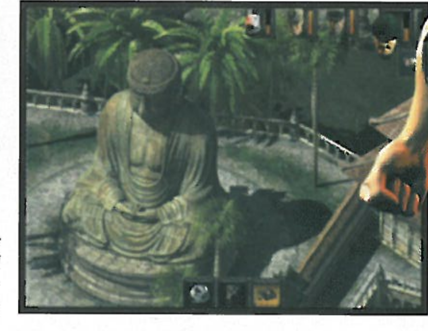


Sólo en el Castillo de Colditz encontraréis cientos de habitaciones y todas distintas y originales.

*Cada personaje cuenta con unas características propias y deberéis sacarle el máximo partido. En algunas ocasiones, también podréis manejar a otros personajes como, por ejemplo, a los partisanos o los nativos de alguna isla de **Birmania**.*







A la derecha podéis contemplar toda la belleza y espectacularidad del escenario de los templos birmanos. El Buda es impresionante.





Los animales del juego pueden ser aliados y también potenciales enemigos. Los tiburones y las pirañas son demenciales.

LLega el juego español más laureado

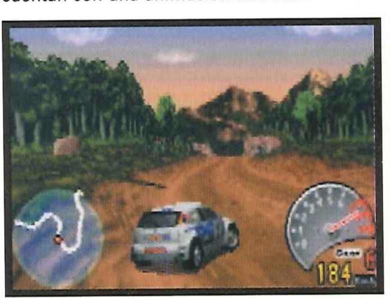
Género > Estrategia Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Pyro País > España

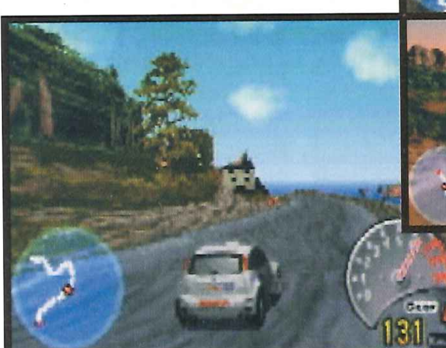
Commandos es, sin duda, el título más importante de toda la historia del videojuego español. Millones de copias vendidas en el mundo, el reconocimiento de la prensa extranjera y decenas de premios, han hecho del juego de **Pyro** una referencia obligada del género. Con tales antecedentes llega ahora a **PS2** ***Commandos 2: Men Of Courage***, la segunda entrega de la saga que, según los aficionados, es más completa, variada y mucho más ambiciosa que la primera parte. El resultado va a sorprenderos porque la conversión cuenta con una calidad gráfica realmente impresionante (los escenarios de **París** y **Birmania** os dejarán boquiabiertos) y algunas novedades exclusivas de consola. Una de las dificultades que han encontrado los programadores ha sido en adaptar a las características del mando un control de juego ideado para ser manejado con ratón. Con unos mínimos retoques y dando funciones a buena parte de los botones, ***C2: MOC*** se controla de una manera muy efectiva y rápida. En cualquier caso, a las diez misiones y las nueve fases *Bonus*, han añadido dos niveles Tutoriales con todas las acciones de los nueve personajes. Podremos manejar uno o más comandos a la vez, usaremos decenas de armas, bucearemos, pilotaremos decenas de vehículos, etc. Esa es la clave de su éxito: acción constante e inteligencia para idear las posibles soluciones. **PS2** contará con ***Commandos 2***, con una auténtica obra maestra de los juegos de estrategia en tiempo real. **DE LÚCAR**

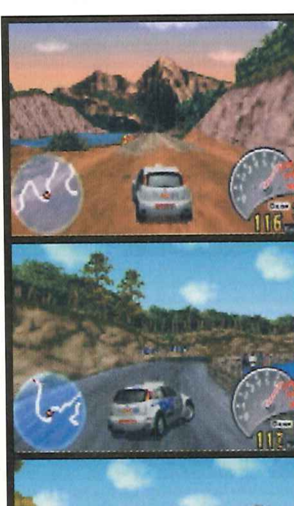
> Para muchos aficionados, éste es uno de los mejores juegos de estrategia de la historia



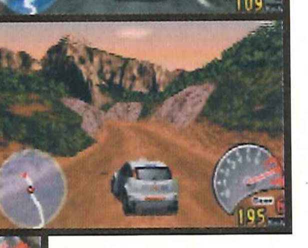
Los vehículos, pese a ser simples sprites 2D, cuentan con una animación soberbia.





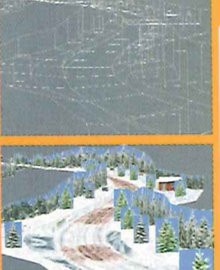








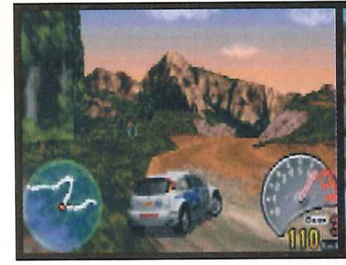
*El motor 3D del juego no olvida el clima característico de determinadas zonas. La lluvia y la nieve estarán presentes en **V-Rally 3**.*

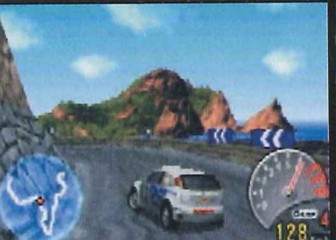


El entorno 3D de V-Rally

Estas tres imágenes muestran, por un lado, el proceso de creación de los circuitos y, por otro, la complejidad del entorno 3D. De hecho, en la tercera de ellas se puede comprobar cómo muchos de los elementos del escenario (árboles, público, etc.) son *sprites* 2D.









V-Rally 3

Conducción 3D sobre Game Boy Advance

Género > **Conducción** Formato > **Cartucho (32 MB)** Compañía > **Infogrames** Programador > **Infogrames S&R** País > **Francia**

El ciclo de vida de las consolas suele obedecer a un patrón más o menos establecido en el que se distinguen varias etapas. Una de ellas, es aquella en la que los programadores han explotado hasta el final los límites teóricos de la consola, suele preceder al descubrimiento de nuevas técnicas con las que aprovechar aún más la capacidad de la máquina. Esta etapa, que suele coincidir con los últimos meses de vida de la consola, parece haberse alcanzado ya en **Game Boy Advance**, a tenor de lo visto en la sorprendente adaptación de ***V-Rally 3*** para **GBA**. Creado por los mismos programadores que dieron vida a la versión **GBC** de *24 Horas de Le Mans* (quizá el mejor simulador de conducción de la anterior portátil de **Nintendo**), ***V-Rally 3*** se desarrolla en las entrañas de un magnífico motor 3D (sí, habéis leído bien) muy semejante al empleado en **PSone**. Aunque los vehículos siguen siendo *sprites* (perfectamente animados, eso sí), el escenario está creado por polígonos de cierta complejidad, compuestos por texturas con tamaños comprendidos entre 1x1 píxeles y 128x128 píxeles (hay, aproximadamente, un centenar de texturas distintas). Todo ello a una velocidad media de 20 cuadros por segundo, lo que dota de una suavidad considerable al juego. En lo que respecta a modos de juego, circuitos y vehículos, destacar que se podrán utilizar un total de 10 coches (con licencia), sobre 42 tramos diferentes, ya sea en los modos para 1 ó 2 jugadores, a través del *Game Link*. J. C. MAYERICK

> El motor de V-Rally 3 consigue mover decenas de polígonos y *sprites* 2D a gran velocidad

supernuevo supernuevo supernuevo

Master Rallye







Los menús de presentación del juego son muy atractivos y, además, útiles, pudiendo configurar las carreras a la carta.

Vuelven los rallys al género de la conducción, esta vez con todoterrenos reales

El control es sencillo pero excesivamente sensible, por lo que habrá que corregir constantemente la dirección del coche.





Coches disponibles

Al ser todoterrenos, la variedad en el diseño de los vehículos no es el punto fuerte, pero todos ellos son reales. Lo mejor de todo es que entre todos los coches que podremos conducir está el buggy de **Schlesser**, el veterano piloto rey de la disciplina

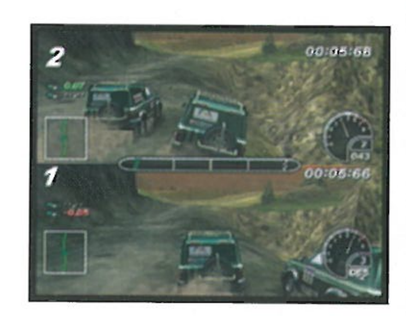




Carreras en todoterreno para amantes del rally

Género > Conducción Formato > CD-ROM Compañía > Cryo Programador > Microids País > Francia

Sigue siendo la simulación de rallys la disciplina de moda dentro del género de la conducción. En esta ocasión, **Microids** nos ofrece un título más que destaca por estar protagonizado por todoterrenos reales, incluyendo vehículos legendarios como el *buggy* del legendario piloto **Jean Louis Schlesser**. Con una presentación impecable gracias a los ejemplares menús de navegación por el juego, ***Master Rallye*** tiene como principal cualidad los más de 400 kilómetros cuadrados de recorrido libre (no estamos limitados a un itinerario fijo, sino que podremos buscarnos nuestros pequeños atajos y rutas alternativas) a lo largo de 7 países europeos (**España**, **Austria**, **Alemania**, **Italia**, **Francia**, **Rusia** y **Turquía**). En cuanto a modos de juego dispondremos de Carrera Simple, Copa de Rallyes, Master Rallye y el consabido modo multijugador, inevitable en cualquier juego de conducción que se precie de serlo. Gráficamente es correcto, con detalles interesantes como los juegos de luces y sombras, las huellas de neumáticos y las deformaciones de las carrocerías después de accidentes. La Inteligencia Artificial de los rivales es excepcional, con un comportamiento muy real, molestando a otros rivales además de a nosotros y pudiendo cometer errores de todo tipo. **THE SCOPE**

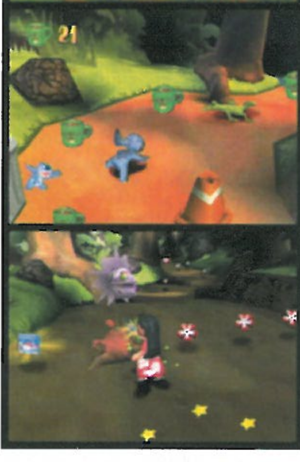


No podía faltar el modo para dos jugadores simultáneos, en el que, como siempre, podremos retar a épicas competiciones a nuestros amigos.






*Para potenciar las habilidades de **Stitch**, recoge todas las tazas verdes hasta que su icono se ponga de color rojo. De este modo, el «animalito» dejará de andar a cuatro patas y será más rápido.*



En cada área no olvides recoger las 4 fotografías, ya que te servirán de salvoconducto para pasar a otra zona.

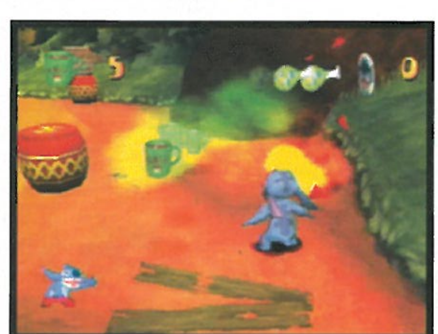
EL MUNDO DE LILO
La isla está dividida en 12 zonas y para acceder a todas tendrás que hallar los *items* claves que te permitirán el paso.



LOS EXTRAS
Para activar la galería de imágenes, vídeos y trailers encuentra dichos objetos que están ocultos en cada área.











*Siempre que accedas a una zona nueva un monstruo de piedra te estará esperando. Para acabar con él, **Lilo** hará budú y **Stitch** soplará fuego.*

Experimento 626

Es la adaptación del filme para **PS2** que, a diferencia de la versión de 32 *bits*, posee mucha acción y «disparos». Para esta ocasión, el aspecto de **Stitch** es algo más agresivo y su objetivo es escapar de la policía intergaláctica.




Lilo & Stitch

Un «experimento» algo descuidado

Género > Aventura Formato > CD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Blitz Games País > Estados Unidos

Aún seguimos sin entender a la «factoría de los sueños». Por qué para una versión (**PS2**) el objetivo de **Stitch** es escapar de la Federación Galáctica a base de disparos y más disparos, y en otra es ser una buena mascota para **Lilo**, la niña hawaiana (**PSone**). Seguro que hubiese sido más acertado mezclar ambos géneros y conseguir un cierto equilibrio, pues si uno falla por poseer una mecánica bastante monótona, el otro peca por centrarse en una jugabilidad un tanto «ñoña».

Por si aún no lo sabes, este juego es una adaptación del nuevo largometraje animado que **Disney** estrenará en la gran pantalla el 21 de junio. **Stitch** es un «bicho» algo peligroso, genéticamente manipulado y buscado por la policía. En su fuga intergaláctica, su nave se estropea y cae a la Tierra, donde **Lilo** le acoge muy cariñosamente. En la versión para **PSone**, jugarás como los dos protagonistas de la nueva aventura **Disney**. Cada uno posee sus propias técnicas de ataque, **Lilo** hacé budú y **Stitch** atacará con su aliento de fuego, como un auténtico dragón. Ambos deberán recoger de cada área los *items* clave que desbloquean las demás zonas de la isla (un total de 12) y los extras del juego, donde se incluyen 13 secuencias sacadas directamente de la película. Asimismo, cuanto más objetos recojan **Lilo** y **Stitch** más potenciarán sus habilidades y sus tácticas de lucha. Y, por supuesto, no faltarán los enemigos finales de cada fase pues, aunque no son demasiado difíciles, tratarán de impedir que avancemos. ANNA

Disney sigue apostando por PSone, aunque olvida que su «pequeño» público es exigente



a fondo

PLAYSTATION 2

FINAL FA

Lo bueno se hace esperar. Eso es al menos lo que pensábamos para consolarnos mientras FFX hacía magistral acto de presencia en los distintos mercados del globo. La espera toca a su fin.

Tres entregas por sistema. Esas son las reglas de **Square** para la saga que les ha coronado como los reyes absolutos del *software* de entretenimiento para consola. Tres en **NES** y tres en **Super Nintendo**. Tras la ruptura con **Nintendo**, la saga pasó a la nueva consola de **Sony**, donde alcanzó las mayores cotas de popularidad y perfección con la séptima entrega. La octava, infravalorada por su complejidad, es el antecedente más claro de ésta que nos ocupa, tanto por argumento como por diseño. La novena pasó algo desapercibida por el afán de **Square** por encajar en el cada vez más infantilizado catálogo de **PSone**, y también por el hecho de que por aquel entonces esta décima entrega ya estaba anunciada. Muchos se llevaron las manos a la cabeza por el paso de la saga a las 3D, dejando atrás casi por completo los escenarios prerrenderizados. Visto el resultado final, tales temores eran del todo infundados. Empezando por el principio, hay que decir que el argumento es del todo original e independiente, co-



Blitzbol



Los juegos de cartas de los dos anteriores *FF* han sido sustituidos por un extraño deporte como «minijuego» en la décima entrega. A medio camino entre waterpolo y fútbol, se desarrolla por menús.





NTASY X



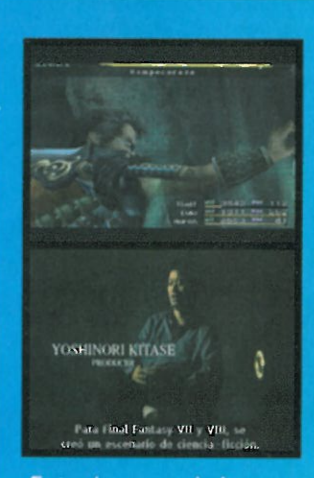




*El cine de **Luca** será el lugar donde podremos contemplar todas las espectaculares secuencias CG que tienen lugar en el juego, previo pago del importe de las correspondientes esferas.*

mo viene siendo habitual. No desvelaré nada, pero desde luego es el más adulto y complejo de toda la serie. La muerte es el eje central de la historia, personificada por un ente maligno llamado **Sinh** y un dios, **Yevon**, poco misericordioso con sus devotos. La búsqueda de una solución a este panorama desalentador por parte de un grupo de individuos tan bien creado como heterogéneo. Son siete en esta ocasión y, por primera vez, cada uno cuenta con su propia voz (en inglés, eso sí). Un grupo de 39 actores ha sido el encargado de permitir que los personajes hablen como nunca antes se había visto en un juego. No es la única novedad. El desarrollo de los personajes ha sufrido una total revolución. Ahora ya no ganaremos puntos de experiencia tras cada combate. En su lugar, obtendremos puntos con los que desplazarnos por un gigantesco tablero lleno de esferas. Cada una de ellas nos otorgará una mejora o una nueva habilidad. De este modo, tendremos un control total sobre la evolución de cada miembro del grupo. Las batallas también han sido perfeccionadas. Tres personajes simultáneos participan ahora, pero existe la posibilidad de intercambiarlos con los que estén en la reserva de modo inmediato y sin perder el turno. El resultado son unas confrontaciones más dinámicas, divertidas y estratégicas. Además, la frecuencia con la que aparecen varía en función de la situación. Si visitamos un escenario por primera vez

Versión PAL



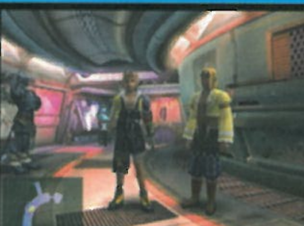
Entre los pros de la versión europea de ***Final Fantasy X*** se encuentran pequeñas modificaciones en el juego, un nuevo tablero de desarrollo y un DVD-Vídeo adicional con diversa información y entrevistas con los creadores. En la parte negativa está la penosa conversión que nos obsequia con unos grandes bordes negros.



Barco AL BHED

Una vez que hayas avanzado lo suficiente en la historia, tendrás a tu disposición la nave aérea de los *Al Bhed*. A diferencia de anteriores capítulos, no podrás manejarla directamente. En cambio, tendrás que explorar un mapa tridimensional o introducir las coordenadas pertinentes para hallar el destino.







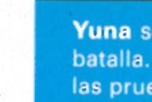


Fondo PLAYSTATION 2



Todos los aspectos de *Final Fantasy X* colaboran para crear la experiencia más gratificante de la corta historia del videojuego

serán muy frecuentes. Sin embargo, si ya hemos estado en él nos atacarán menos. En las zonas donde tendremos que resolver complicados *puzzles* estaremos libres de ellas, algo que se agradece. Hablar del apartado técnico de este juego pasa, inevitablemente, por una sucesión de tópicos. Los escenarios poligonales gozan de la misma belleza que los anteriores en 2D, pero las cámaras móviles y los planos que logran las 3D nos permitirán disfrutar del universo más detallado, rico y diverso que haya pasado por consola alguna. Olvidaos de *Shenmue* o *MGS*. La mejor reproducción de un ser humano que se ha visto en un juego aparece en ***FFX***. Los primeros planos de las caras de **Wakka** o **Auron**, por ejemplo, dejan a las claras la maestría de los grafistas de **Squaresoft**. La música, otra colección de piezas clásicas del genio **Nobuo Uematsu**, no sólo acompaña a la acción, sino que a veces toma el protagonismo absoluto por su calidad. La composición que acompaña a los créditos del comienzo y la que suena al final seguro que pasarán a la historia de los videojuegos. Si puedes, hazte con la banda sonora original de ***FFX***. Poco más se puede decir sin destripar las múltiples sorpresas que os aguardan si decidís penetrar en este universo. Será, sin duda, la decisión más acertada que podáis tomar. **DANI3PO**



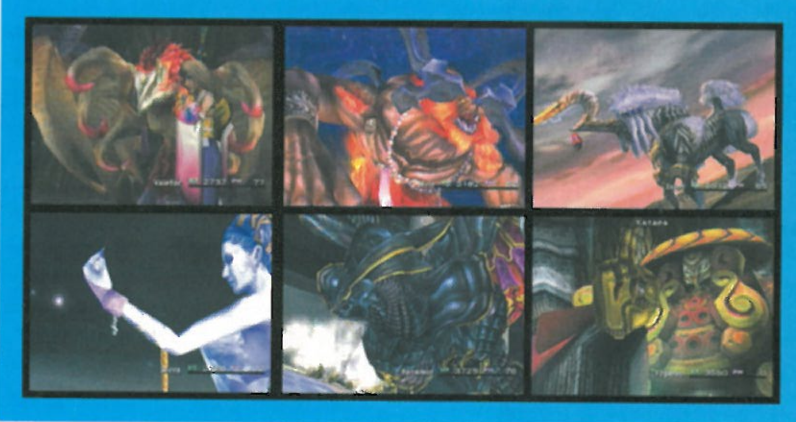
El tablero de esferas será la pantalla más visitada durante el juego. En ella controlaremos la evolución de nuestro equipo mediante la activación de las diversas casillas que lo componen.





Eones

Yuna será la única que pueda invocarlos para que ayuden en batalla. Para obtener los cincos primeros deberemos superar las pruebas de los correspondientes templos. Tras ellas, la joven invocadora será premiada por los «oradores». Los Eones permanecerán en pantalla y podrán ser manejados normalmente. Hay otros tres más ocultos de difícil obtención.



Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Squaresoft Programador > Squaresoft Jugadores > 1
Personajes > 7 Niveles de Dificultad > 2 (Tableros) Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (93 KB)

GRÁFICOS 9,8
A pesar de que la conversión PAL deja bastante que desear, el mundo que pone ante tus ojos esta décima entrega es el más perfecto que se ha creado nunca para un videojuego. Las CG's son impresionantes.

MÚSICA / FX 9,6
Las composiciones de **Nobuo Uematsu** se convierten en clásicos nada más atravesar el *chip* de sonido de la **PS2**. El doblaje, aunque en inglés, está al nivel de cualquier producción cinematográfica.

JUGABILIDAD 9,7
Los elementos que podían resultar estridentes en anteriores entregas han sido mejorados para crear un desarrollo ameno, completo y tremendamente adictivo. El *RPG* que todos los aficionados estaban esperando.

DURACIÓN 9,7
Aunque al principio pueda parecer lineal, llegado a un punto ofrece multitud de posibilidades de exploración. Si quieres conseguir todos los secretos, el tiempo de juego puede superar las cien horas.





SPIDERMAN THE MOVIE

La película del verano llega a los tres sistemas más potentes del mercado: PS2, Xbox y GameCube. Tres versiones, a primera vista idénticas, donde Treyarch ha tomado como referencia el clásico Spiderman de Neversoft para crear un juego tan vistoso como divertido.

La brutal capacidad técnica de las nuevas consolas, unida a la desidia de algunos grupos de programación, está provocando un curioso fenómeno: cada vez hay menos diferencias entre los títulos de **PS2**, **GameCube** y **Xbox**. Llegará el día en que el único contraste entre los juegos de un sistema u otro resida en el envoltorio en que llegan al consumidor. Si bien las entregas de ***Spiderman The Movie*** para **PS2** y **GameCube** son casi idénticas, **Treyarch** ha decidido «trabajar» un poco más la versión **Xbox** (no sabemos si por intervención «divina» de **Microsoft**), y no sólo la ha hecho superior a nivel gráfico, sino que ha añadido dos niveles y














*Algo nos dice que este matón va a acabar dolorido del encuentro con **Spiderman**. **Pete Parker** es un reconocido maestro a la hora de repasar con el puño las costuras ajenas.*

un jefe exclusivos. Pequeñas divergencias para un mismo juego, el mejorado vástago del *Spiderman* de **Neversoft** al que se le ha incorporado combates aéreos y un argumento que desarrolla de forma libre al guión de la película de **Sam Raimi**. Los dos actores principales del filme, **Tobey Maguire** y **Willem Dafoe** prestan sus voces al juego, algo que podrán apreciar los usuarios de **Xbox** y **GameCube**. La versión **PS2**, la más floja a nivel gráfico de las tres, puede enorgullecerse de ser la única en ofrecer doblaje en castellano y la más manejable a la hora de jugar, aunque en este caso la culpa no es del propio juego, sino de los diseñadores de los mandos de **Xbox** y **GC**, muy llamativos a nivel estético pero menos funcionales que los **pad** de **PS2**. Un total de 22 fases (24 en **Xbox**) y un sólo villano (el **Duende Verde**) no parecía una perspectiva demasiado emocionante, por

> Treyarch ha hecho un esfuerzo extra con la versión Xbox, que ofrece dos fases y un jefe extra, además de mejores gráficos



lo que **Treyarch** decidió enriquecer el argumento original de la película con la aparición de otros villanos clásicos de los cómics de *Spiderman*: el **Buitre**, **Shocker** y el **Escorpión**. El cuarto, **Kraven** el cazador, es la gran exclusiva de **Xbox**, aunque sus dos fases no sean más que una simpática «chorrada» en comparación con el grueso de la aventura, en la que acompañarás a **Spidey** desde sus inicios, vestido con camiseta y vaqueros, hasta el duelo final con el **Duende Verde**. En medio, te esperan peleas con villanos, mafiosos y bandarras y no pocas misiones al aire libre, en las que quedarás deslumbrado por el realismo con el que se ha reproducido el *skyline*, la jungla de rascacielos que compone **Manhattan**. Sea cual sea la versión que elijas, y dejando al margen las valoraciones técnicas, ***Spiderman The Movie*** te deparará muy buenos momentos. Si superas las primeras fases, extrañamente difíci-



*La versión **PlayStation 2** es, a nivel técnico, la más floja de las tres, aunque es la más manejable gracias al mejor aprovechamiento de su pad.*



*El **Escorpión** es, junto a **Shocker** y el **Buitre**, uno de los villanos invitados por **Treyarch** para enriquecer el argumento original de la película.*

Siente el duende



Una sorpresa aguarda a los valientes que completen la aventura en el modo difícil... o a aquellos que visiten nuestra sección de trucos. ¿No te gustaría jugar con el **Duende Verde** y comprobar que tal se vé **N.Y.** desde su trineo?

Kraven: sólo en Xbox



El cazador de vestimenta inenarrable, uno de los villanos más carismáticos del universo *Spiderman*, es el plato fuerte de la entrega **Xbox**. Una gran exclusiva que junto a su superioridad gráfica, corona a esta versión como la mejor de las tres.

a fondo MULTIFORMATO

GAMECUBE XBOX PLAYSTATION 2

A primera vista, las tres versiones parecen idénticas, pero la entrega **Xbox** supera a las otras dos en cuanto a la calidad de las texturas y la suavidad del motor gráfico.

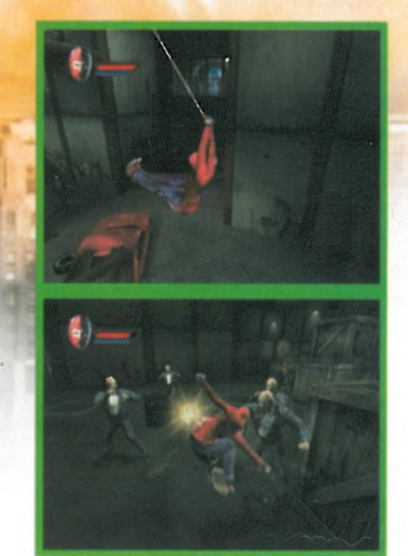
Y como propina... unos cuantos extras



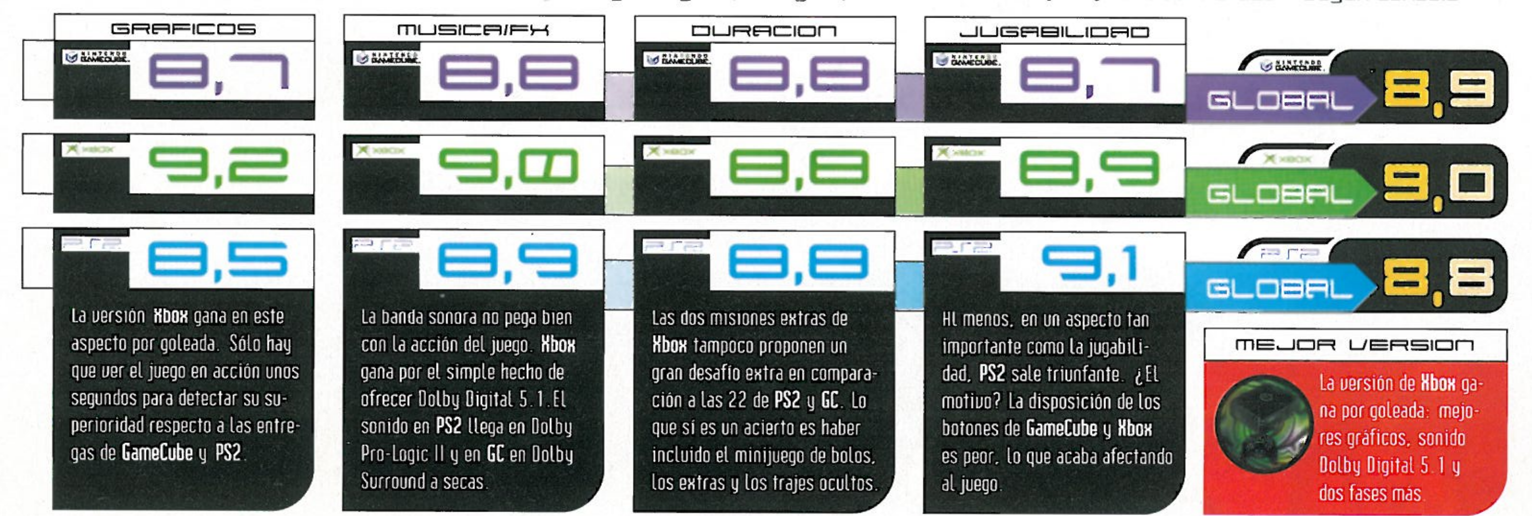
Acumula puntos durante la aventura para sacar a la luz los diferentes extras ocultos de ***Spiderman The Movie***: galerías de arte, secuencias de vídeo e incluso un peculiar juego de bolos.

les en comparación con el resto del juego, te lo pasarás en grande persiguiendo al **Buitre** por las avenidas de **N.Y.** y rescatando a **Mary Jane** de las garras del **Duende**. Todo está resuelto con una mecánica brillante, que mantiene con equilibrio elementos de plataformas con toques de *arcade* de lucha. Los villanos pueden ser destruidos a base de repetir patadas, pero los puristas y los *fans* de *Spiderman* disfrutarán descubriendo por sí mismos las habilidades que **Peter Parker** encierra. Envolver a los enemigos con tela de araña, subirse a su chepa, encadenar *combos* o descolgarse sigilosamente desde el techo son algunas de las destrezas que podrás ejecutar con el trepamuros en el caso de que aceptes el desafío lanzado por **Activision** y **Treyarch**. ***Spiderman The Movie*** no va a causar la misma conmoción que el juego de **Nevesoft** para **PSone**, pero no se puede negar que ofrece entretenimiento para los calurosos meses que nos esperan. Y además proporcionará a los usuarios de **Xbox** una buena ocasión para sacar pecho ante los usuarios de **PS2** y **GC**. **NEMESIS**

> El juego adapta, de forma más o menos libre, el argumento de la película



Género > Arcade Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Treyarch Jugadores > 1
Fases> 22 (PS2 y GC) - 24 (Xbox) Texto/Doblaje > Inglés/Inglés (Xbox y GC) - Castellano/Cast. (PS2) Grabar Partida > Según Consola



	GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
GameCube	8,7	8,8	8,8	8,7	8,9
Xbox	9,2	9,0	8,8	8,9	9,0
PS2	8,5	8,9	8,8	9,1	8,8

Gráficos: La versión **Xbox** gana en este aspecto por goleada. Sólo hay que ver el juego en acción unos segundos para detectar su superioridad respecto a las entregas de **GameCube** y **PS2**.

Música/FX: La banda sonora no pega bien con la acción del juego. **Xbox** gana por el simple hecho de ofrecer Dolby Digital 5.1. El sonido en **PS2** llega en Dolby Pro-Logic II y en **GC** en Dolby Surround a secas.

Duración: Las dos misiones extras de **Xbox** tampoco proponen un gran desafío extra en comparación a las 22 de **PS2** y **GC**. Lo que sí es un acierto es haber incluido el minijuego de bolos, los extras y los trajes ocultos.

Jugabilidad: Al menos, en un aspecto tan importante como la jugabilidad, **PS2** sale triunfante. ¿El motivo? La disposición de los botones de **GameCube** y **Xbox** es peor, lo que acaba afectando al juego.

MEJOR VERSION

La versión de **Xbox** gana por goleada: mejores gráficos, sonido Dolby Digital 5.1 y dos fases más.

a fondo MULTIFORMATO

MUNDIAL

Electronic Arts vuelve a conseguir la licencia de un mundial de fútbol, rentabilizándola al máximo con versiones para cuatro consolas.

Cada cuatro años la llegada del mundial de fútbol hace que múltiples compañías se lancen a crear simuladores basados en este deporte. Sin embargo, tan sólo uno de los títulos cuenta con la licencia oficial y por tanto con la posibilidad de reproducir todos y cada uno de los detalles de la cita mundialista. En *Francia 1998* fue **Electronic Arts** la que se llevó el gato al agua, creando versiones para las consolas que, por aquel entonces, estaban en el mercado (**PSone**, **N64** y **GB**). Muy mal no debieron ir las cosas cuando la compañía canadiense ha vuelto a hacerse con los derechos del mundial a disputar en **Japón** y **Corea** en el próximo mes de junio. De nuevo, la estrategia va a consistir en llegar al mayor número de soportes posibles, haciendo que todas las nuevas consolas tengan la oportunidad de vivir el mundial en primera persona. Esta circunstancia, unida a la corta vida de **Xbox** y **GameCube**, va a suponer una oportunidad única para poder comparar lo que podemos esperar de cada una de ellas. Los programadores han utilizado como base la versión de *FIFA 2002* aparecida en **PS2** para crear los nuevos programas mundialistas. La mencionada versión tenía como característica un nuevo sistema de pases en el que además de poder determinar con total libertad la potencia, permitía pedir a un compañero que iniciase un movimiento de desmarque. Este sistema de pase se mantiene en las diferen-

Al igual que ocurrió en el programa que recreaba el mundial de Francia 98, no se cuenta con un futbolista profesional como imagen del juego.







FIFA 2002

Licencia Oficial

La licencia de los mundiales de fútbol es una de las más codiciadas por las compañías de videojuegos. *Italia 90* fue conseguida por **Sega**, en *Estados Unidos 94* por **U.S. Gold**, mientras que la de *Francia 98* supuso el debút de **Electronic Arts** en este tipo de eventos.



tes versiones con un resultado muy similar en todas ellas. Las novedades se centran en el juego aéreo y en la configuración del mando. El renovado juego aéreo, que afecta tanto a los despejes como a los remates de cualquier tipo, ha sido incluido en todas las versiones. En cuanto a las modificaciones en la configuración, la principal diferencia en **PlayStation 2** se produce en que las paredes se realizan con el *pad* analógico derecho, en lugar de con el botón de *Select*. Las órdenes posibles son idénticas en todas las versiones, aunque los diferentes mandos hacen que en unos casos sea más manejable que en otros.

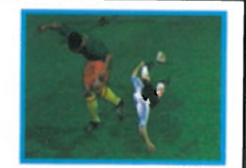
I Es una ocasión única para poder comparar el potencial de las diferentes consolas I

Así, la configuración utilizada en **Xbox** sitúa las órdenes de desmarque y los regates especiales en los botones blanco y negro haciendo que el ejecutar estas jugadas sea bastante complicado. En **GameCu-** ▶

NOVEDADES



NÚMERO DE JUGADORES
Aumenta el número de jugadores por selección incluyendo casi todos los que han participado en la fase de clasificación.



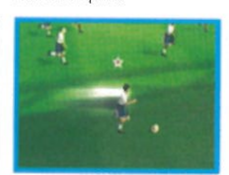
JUEGO AÉREO
Sobre el terreno la principal novedad es un mejor control de los balones aéreos, tanto en los remates como en los controles.



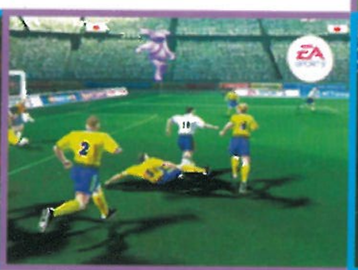
MATERIAL EXTRA
Se incluye una serie de vídeos en los que se reflejan imágenes relacionadas con los aficionados y la realización del programa.



REPETICIONES
Las repeticiones ganan en emotividad con la inclusión de la banda sonora de la Orquesta Filarmónica de **Vancouver**. Cada gol se convierte en un acontecimiento épico.

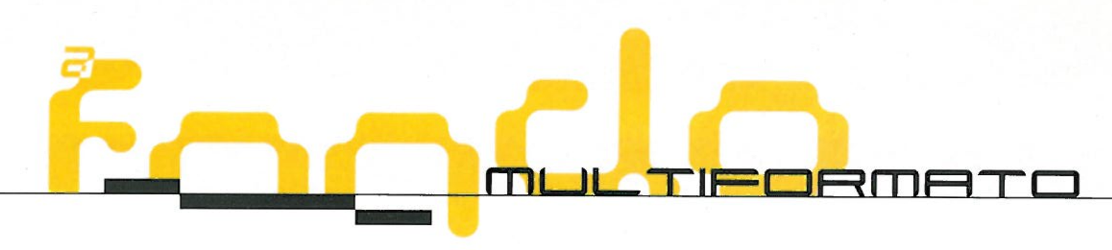


ESTRELLAS
Cada equipo ofrece una serie de jugadores que aparecen destacados con una estrella. En **PSone**, **España** cuenta con 5 estrellas: **Sergi**, **Raúl**, **Tristán**, **Mendieta** y **Hierro**, mientras que en las restantes versiones se elimina al último.




Las versiones de ***Xbox, PS2*** *y* ***GC*** *no ofrecen diferencias en las opciones incluidas. El mundial es el protagonista.*

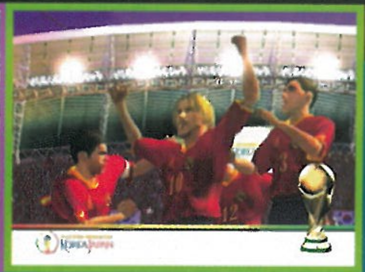


Secuencias

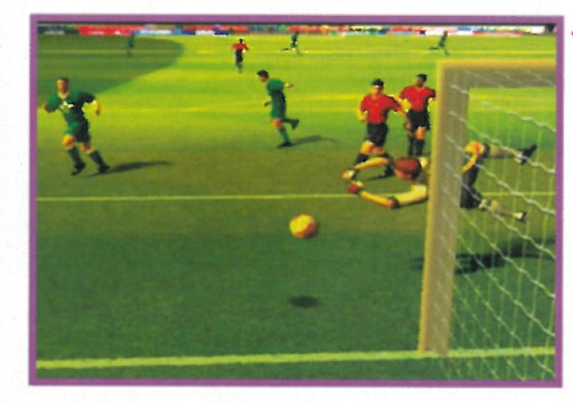
Siguiendo la estela de las espectaculares secuencias se centran en la celebración de los goles, en el calentamiento y en las tarjetas.















*La característica coronilla de **Zidane** es uno de los detalles incluidos por los programadores de **EA** de todas las versiones.*

be el desmarque se ejecuta con el botón «Z» mientras que «L»y «R» sirven para los regates especiales y el efecto en los disparos. Al margen de este aspecto en el apartado gráfico **Xbox** y **GameCube** ofrecen una mayor rapidez, y **Xbox** un mayor detalle en los primeros planos y numerosas secuencias recogidas en el programa. Con respecto a las repeticiones, se ha buscado dar una nota de emotividad con la inclusión de la Orquesta Filarmónica de **Vancouver**. En cuanto a las opciones, se incluyen 40 selecciones y el mundial como única competición disponible. Muy poco si se compara con la enorme gama de posibilidades que ofrecen habitual-

PSone

Pocas novedades con respecto a FIFA 2002

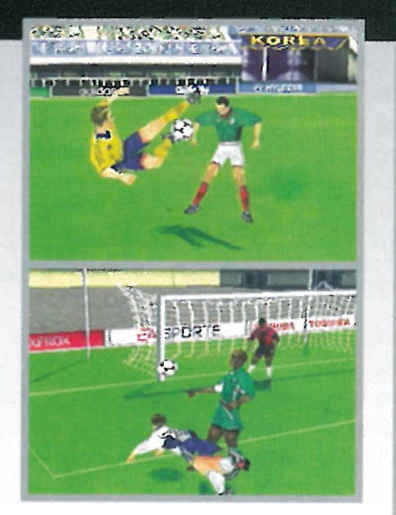
La versión para **PSone** supone la despedida de la saga *FIFA* y sus variaciones en esta consola. Los cambios con la anterior entrega de *FIFA 2002* son mínimos centrándose en el apartado de las opciones. Así, se eliminan los clubes y múltiples competiciones, a la vez que se centran de forma exclusiva en el mundial. También se añaden los jugadores estrella a la vez que se recogen 23 jugadores por equipo (5 más que en *FIFA 2002*). En el sistema de control sigue sin aparecer la posibilidad de desmarque, aunque se cambia el indicador de tiro y se añade uno nuevo de cansancio. Por otra parte, no se incluyen la música en las repeticiones ni los vídeos sobre el mundial recogidos por las restantes versiones. **CHIP & CE**











La versión PSOne no ofrece novedades destacadas respecto a FIFA 2002.

Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-8
Competiciones > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
PSone 8,3	PSone 9,3	PSone 7,4	PSone 8,1	PSone 8,2


















Diferencias entre consolas



DOBLAJE
Las versiones para **PSone** y **PS2** son las únicas que ofrecen menús en castellano y los comentarios de **Lama** y **González**. Además, la entrega para **PS2** incluye un vídeo de ambos.

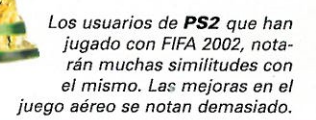


CONFIGURACIÓN DEL MANDO
El mayor número de botones del mando de **PS2** ofrece una disposición más cómoda de los controles. La de **GC** es algo más compleja, mientras que el mando de **Xbox** resulta muy incómodo para el desmarque y los regates especiales.



DETALLE
Las secuencias de la versión de **Xbox** son las que presentan un mayor detalle. Destacan las texturas ofrecidas en los numerosos primeros planos.

mente las versiones de *FIFA*. Otras novedades son la aparición de jugadores estrellas por selección, así como incluir una lista de 40 jugadores por equipo con el fin de que el usuario convoque a los 32 que crea más apropiados. De forma adicional se incluyen unos vídeos en los que se recogen opiniones de los aficionados de los distintos países, imágenes de los estadios oficiales, las impresiones de los comentaristas del juego y secuencias de la elaboración del programa. El idioma es otro de los puntos en los que hay una mayor diferencia entre las distintas versiones. Mientras que en **PS2** el manual, los menús y los comentarios están en castellano, los otros dos programas sólo incluyen el manual traducido. Esta circunstancia hace que se pierdan los comentarios de **Manolo Lama** y **Paco González**, que vuelven a dar una lección en este campo. **CHIP & CE**



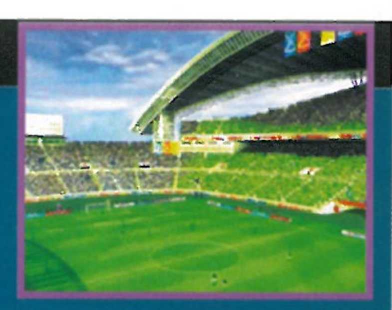
*Los usuarios de **PS2** que han jugado con FIFA 2002, notarán muchas similitudes con el mismo. Las mejoras en el juego aéreo se notan demasiado.*



Todo el Mundial

La licencia oficial se refleja en aspectos como los estadios reales del mundial, el balón oficial o la mascota.





Género > Deportivo Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > PS2: 1-8 /GC: 1-4 / Xbox: 1-4 Competiciones > 1 Texto/Doblaje > Según Consola Grabar Partida > Según Consola

	GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
GameCube	9,1	8,4	8,0	8,9	9,0
Xbox	9,2	8,4	8,0	9,1	9,1
PS2	9,0	9,6	8,0	8,9	9,0

















Se renuevan todas las secuencias ofreciendo espectaculares primeros planos, especialmente destacados en **Xbox**. Los jugadores más destacados de cada selección son los mejor producidos.

Los comentarios de **Lama** y **González**, sólo disponibles en **PlayStation 2** siguen sentando cátedra. La Filarmónica de **Vancouver** da emotividad al juego, alejándose del grupo de moda del momento.

Tan sólo un modo de juego es muy poco si se compara con la interminable lista de opciones de *FIFA 2002*. Hay modos ocultos activados al ganar el Mundial con varios equipos.

El sistema de pase sigue siendo el mejor en este apartado, aunque se mantienen los problemas habituales de la saga *FIFA*. **Xbox** tiene la versión más rápida. Las novedades en el juego aéreo no aportan demasiado.

MEJOR VERSION



La versión de **XBox** es la más cuidada desde el punto de vista gráfico. Los comentarios son su punto flaco.

a fondo PLAYSTATION 2

MEDAL OF HONOR

El tan esperado salto a PS2 de la franquicia MOH no ha podido resultar mejor. Espectáculo y realismo son las consignas de este insuperable shooter.

La elección del 6 de Junio como fecha de lanzamiento para ***MOH Frontline*** no ha sido casual. Ese mismo día de 1944 tuvo lugar el desembarco de los aliados en las playas de **Normandía**. Es sólo uno más de los numerosos guiños de complicidad hacia la Historia de este juego que logra, con la misma pericia demostrada en los dos *Medal Of Honor* anteriores para **PSone**, aunar espectacularidad con realismo. *Medal Of Honor Society* (dependiente del Congreso de **EE.UU.**) y el capitán retirado **Dale Dye** (el más ilustre asesor militar de la industria de **Hollywood**) han supervisado ***MOH Frontline*** para garantizar que todo lo que vas a ver y experimentar en este juego es real. El armamento, los uniformes de la *Werhmach*, cada obstáculo y *bunker* de la playa de **Omaha**, ha sido reproducido con el máximo detalle y realismo. Las 19 fases que componen este *shooter* en 1ª persona tienen su inicio en el desembarco de **Normandía**, nada menos. Tras una secuencia inspirada claramente en *Salvar Al Soldado Ryan*, el jugador debe ganar la playa entre una lluvia de metralla y, protegido por los obstáculos, neutralizar los *bunkers* que están diezmando las tropas aliadas. Un verdadero espectáculo visual y sonoro (el sonido *Dolby Surround* es impresionante) que se prolonga en 18 fases no menos impactantes que incluyen misiones de sabotaje, espionaje y la recreación de otro momento clave de la Segunda Guerra Mundial, la operación *Market Garden*. Las ruinas de la ciudad holan-

Al igual que las dos entregas de PSone, *Frontline* ha contado con la supervisión de *Medal Of Honor Society* del Congreso de EE.UU.

Tu objetivo final: robar la joya de la Luftwaffe, el Horten Ho IX.



Esto es Historia

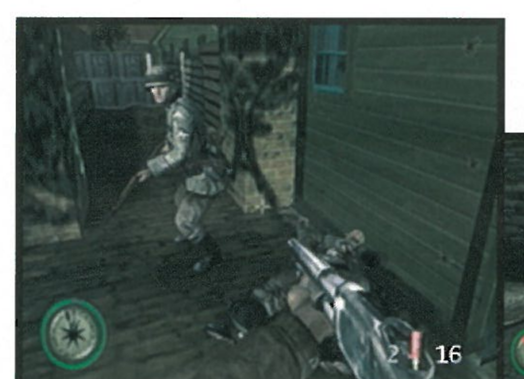
En ***Frontline*** afrontarás dos de las campañas más decisivas de la Segunda Guerra Mundial: el desembarco de **Normandía** y la operación *Market Garden*, en la que más de 30.000 paracaidistas aliados fueron arrojados sobre **Holanda**.

La documentación falsa te salvará el pellejo en más de una ocasión...





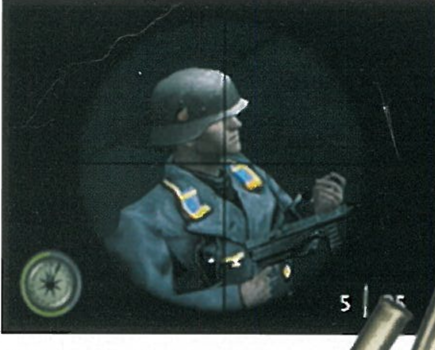
R: FRONTLINE



La inteligencia de los soldados nazis ha aumentado notablemente respecto a los MOH de **PSone**. No les des ocasión de demostrarlo...



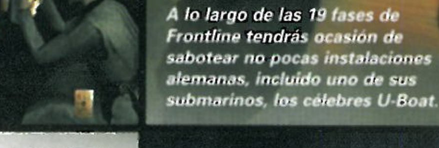
desa de *Arnhem* será el escenario de una lucha sin cuartel entre los francotiradores nazis y las tropas aliadas. Clásicos del cine bélico como la mencionada *Salvar Al Soldado Ryan* o *Un Puente Muy Lejano*, y por supuesto la propia Historia del conflicto han sido la fuente de inspiración a la hora de crear este *shooter*, investido ya como el mejor de cuantos se han producido para **PlayStation 2**, y digno heredero de los míticos *Medal Of Honor* de **PSone**. El salto tecnológico no sólo ha implicado riqueza gráfica (las caras y uniformes de los soldados son un prodigio de detalle), sino una considerable inteligencia en los enemigos. Todo encaminado hacia un objetivo: mostrar toda la grandiosidad y crudeza de la Segunda Guerra Mundial como nadie lo ha hecho hasta ahora, dando forma a un juego apasionante al que es imposible resistirse. **NEMESIS**



El rifle de francotirador será tu mejor aliado a lo largo de todo el juego. Con él podrás liquidar nazis desde una distancia considerable.



Disfrázate de oficial Nazi y podrás acceder al interior del Pub de Kleveburg.



A lo largo de las 19 fases de Frontline tendrás ocasión de sabotear no pocas instalaciones alemanas, incluido uno de sus submarinos, los célebres U-Boat.



ESPÍA COMO PUEDAS

En algunas misiones tendrás que cambiar tu atuendo de combate por un uniforme nazi o ropas civiles para desempeñar tareas de espionaje o contactar con la resistencia.



Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > EA Games Programador > EA L.A. Jugadores > 1
Misiones > 6 Fases > 19 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card [77 KB]

GRÁFICOS 9,1

El juego ofrece el máximo realismo en cada detalle, desde los uniformes alemanes hasta los escenarios. La primera fase, el desembarco en la playa de **Omaha**, te dejará sin aliento.

MÚSICA / FX 9,4

El brillante **Michael Giacchino** vuelve a firmar la banda sonora de un *MOH*, aunque para impactantes, los efectos de sonido siempre y cuando conectes la **PS2** a un equipo con *Dolby Surround*.

JUGABILIDAD 9,3

Han pensado en todos, tanto los que prefieren el sistema de control de anteriores *MOH* como el más habitual sistema de utilizar los dos *joystick* analógicos. En ambos casos, la jugabilidad es intachable.

DURACIÓN 9,1

Cada una de las misiones requiere de 15 a 20 minutos para ser resuelta. Y hay 19 misiones, algunas de ellas prácticamente imposibles. Echa las cuentas y verás que en ***Frontline*** hay juego para rato...



PS2 **9,3** GLOBAL

a fondo

XBOX / GAMECUBE

BURNOUT

Tras su **exitoso** paso por PlayStation 2, los usuarios de **Xbox** y de la reciente **GameCube** reciben en su catálogo a uno de los juegos de conducción más originales y divertidos que se recuerdan.



Mientras se «cocina» la segunda parte del juego, los usuarios de las dos últimas consolas en aparecer al mercado, **Xbox** y **GameCube**, van a tener la oportunidad de disfrutar de uno de los juegos de conducción más salvajes que jamás ha llegado a consola alguna. Aunque se nota el lapso de tiempo entre la fecha del lanzamiento para **PS2** y la de estas versiones, es indudable que el punto fuerte del juego, su extraordinaria jugabilidad, permanece inalterado.

Antes de nada, si ya dispones de la versión **PS2** olvídate de este ***Burnout***. No hay nada nuevo que no tengas, salvo una ligera mejora gráfica que apenas se aprecia salvo en las deformaciones de los coches y en algún pequeño detalle más. Del resto, nada en absoluto. Sigue siendo igual de rápido, tiene los mismos circuitos, los mismos coches y los mismos modos de juego. No estaría de más que se hubiera añadido algún extra específico teniendo en cuenta el tiempo que ha pasado desde su salida a la venta en **PS2**. Pero lo que está claro es que ***Burnout*** es y seguirá siendo uno de los principales referentes cuando se piensa en un juego que tenga la jugabilidad y la diversión como principal objetivo de juego. Como



Pasar a toda velocidad entre los coches que vienen en dirección contraria es una sensación difícil de explicar...

LAS IMPRUDENCIAS SE PAGAN

Son la salsa del juego. Ir a toda velocidad conlleva unos riesgos que, en muchas ocasiones, se traducirán en tremendos trompazos. Tras finalizar la carrera podremos contemplarlos en diferentes perspectivas, parar la imagen y hasta grabar los que más nos gusten. Aquí es donde se aprecian realmente las mejoras en las deformaciones.







Intensas y sorprendentes carreras con tráfico real a una velocidad endiablada



Un año más tarde de su lanzamiento en PS2, Burnout conserva su enorme atractivo

suele pasar, una mecánica sencilla con una gran puesta en escena son la llave para lograr un producto brillante. La mecánica no tiene secretos, ya que la cosa consiste únicamente en correr hacia los *Check-Points* antes de que se agote el tiempo y pasar por la meta antes que sus rivales. El atractivo está en las circunstancias de la carrera, ya que además de ser a una velocidad considerable, encontraremos tráfico real. Coches ajenos a la carrera pero que tienen varios niveles de inteligencia artificial, y en algunos casos se apartarán de nuestro camino dándonos luces, y en otros permanecerán inmóviles esperando el tortazo. Tras cualquier curva nos podemos encontrar desde un pequeño utilitario hasta un trailer descomunal. Como podréis comprender, los accidentes están al cabo de la calle, siendo los momentos más espectaculares de todo el juego. La posibilidad de rellenar el turbo cuando conducimos alocadamente pone el colofón a un título genial, aunque un pelín corto. THE SCOPE



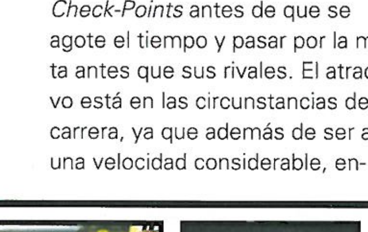
*Salvo la eliminación del efecto Blur a la hora de utilizar el turbo (no entendemos las razones por las que lo han quitado) y las leves mejoras gráficas, **Burnout** permanece invariable.*



Coches Extra

No es que sean especialmente buenos, pero si abrimos los 4 *Face-Off* y derrotamos a los vehículos con los que nos enfrentaremos, pasarán a formar parte de nuestro garage. Para ser exactos, dos de ellos no son coches, ya que uno es un típico camión americano y otro un enorme autobús. No es demasiado complicado derrotarlos así que no habrá que jugar demasiado para obtenerlos.





MODO VERSUS
No tiene ningún secreto. Uno contra otro con tráfico real para ambos.




FACE-OFF
Al avanzar en el modo Campeonato se abrirán los *Face-Off* que otorgan coches nuevos.



CARRERA LIBRE
Si concluyes el Campeonato, podrás competir a uno o dos jugadores sin tráfico.



TURBO
Corriendo en dirección contraria, derrapando o rozando coches llenarás la barra del turbo.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM/Mini DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Criterion Jugadores > 1-2 Competiciones > 5 Niveles de Dificultad > - Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Disco Duro/Memory Card

GRÁFICOS 8,6
Aunque el motor gráfico es más que interesante, lo cierto es que el diseño de los coches y los escenarios ya ha sido totalmente superado. Cumple con su misión, pero este apartado no es lo más brillante.

MÚSICA / FX 8,3
Y otro tanto podríamos decir de la música, ya que pasa absolutamente desapercibida. Es muy rítmica y pone su granito de arena a la hora de animar las carreras, pero será difícil que te acuerdes de ella.

JUGABILIDAD 9,2
Imbatible. Es realmente complicado encontrar un título tan adictivo como éste, que quita horas y horas de sueño hasta completar el modo campeonato. Un control muy sencillo y una dificultad muy ajustada.

DURACIÓN 8,6
Por desgracia, si el jugador es un poco hábil, en un par de días habrás finalizado todas las competiciones y habrás conseguido todos los coches. Eso sí, luego te queda el modo *Versus*, que tiene su miga.

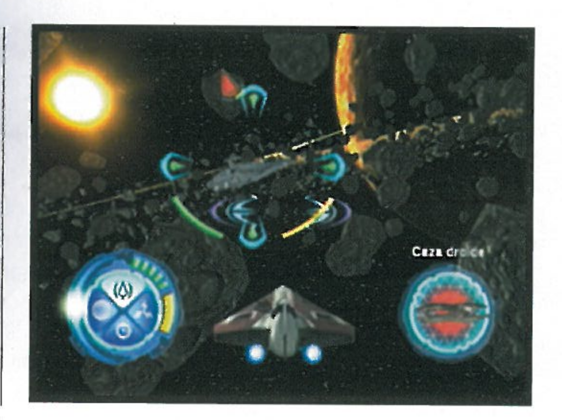


GLOBAL 8,7

a fondo XBOX

STAR WARS JED

Con la fiebre por el Episodio II en su máximo apogeo, LucasArts nos ofrece la entrega Xbox de Jedi Starfighter, prácticamente calcada a la versión PlayStation 2 salvo por un par de mejoras gráficas y la incorporación de una misión exclusiva, para dos jugadores.

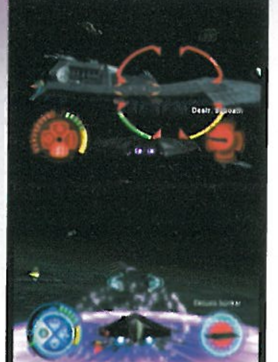


Para su conversión a la máquina de **Microsoft**, **LucasArts** ha confiado una vez más en **Secret Level**, los mismos que crearon *Starfighter Special Edition* de **Xbox**, aún inédito en el mercado español. Conscientes de la gran calidad que ofrecía el juego original, este grupo de programación originario de **San Francisco** se ha limitado a enriquecerlo con las mismas mejoras gráficas que ya tuvimos la oportunidad de comentar hace un par de meses. Sus principales atractivos son pilotar el *Jedi Starfighter*, la nave que utiliza **Obi-Wan Kenobi** (**Ewan McGregor**) en la película, y a diferencia del primer *Starfighter*, ahora es posible utilizar el poder de La Fuerza en pleno combate para crear un escudo, neutralizar a tus enemigos o ralentizar el paso del tiempo (algo así como el *Bullet Time* de *Max Payne* pero trasladado a un simulador aéreo). El *zoom* (la

*El Jedi Starfighter es el vehículo más avanzado que disponen los caballeros Jedi. **Obi-Wan** salvará la vida gracias a él.*

> Podrás pilotar la nave que utiliza Obi-Wan Kenobi en el *Ep. II: El Ataque de los Clones*





ofrecía la versión especial del primer *Starfighter*. Es decir, más efectos de luz, niebla volumétrica y una mayor resolución en las texturas. Como única y gran exclusiva para **Xbox** se incluye un nivel extra, en modo Cooperativo para dos jugadores, en el que el objetivo es derribar a **Jango Fett** mientras sobrevuelas los rascacielos de **Coruscant**. En todo lo demás, este ***Jedi Starfighter*** de **Xbox** es un clon (nunca mejor dicho) del excelente *shooter* para **PS2** que llave para destruir a enemigos lejanos) volverá a ser tu gran aliado a lo largo de las quince misiones en las que alternarás la *Jedi Starfighter* con el **Havoc**, la única nave rescatada del juego anterior. Esta última, pilotada por **Nym**, no puede ejecutar trucos *Jedi* pero lo compensa sobradamente con gran potencia de fuego y un abultado armamento. La mecánica de las misiones no se aleja demasiado de las de otros simuladores de vuelo *arcade* (tipo *Ace Combat*):

__Adi Gallia__, componente del Alto Consejo Jedi, es quien pilota la Jedi Starfighter haciendo gala de su dominio de La Fuerza.





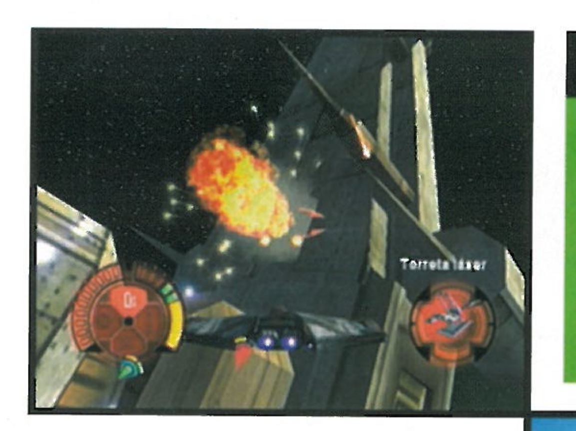








I STARFIGHTER



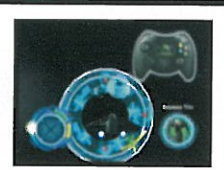
¿Serás capaz de conseguir los 31 «Bonus»?

Cada vez que completes una misión *Bonus*, sacarás a la luz un extra. Los hay de todas clases: naves extra (incluido un *X-Wing*, un *Tie Fighter* y la *Slave 1*), bocetos, vídeos y nuevas misiones para dos jugadores, una de ellas exclusiva para **Xbox**.





DIVERSIÓN PARA DOS
Todas y cada una de las fases puede disfrutarse en modo Cooperativo.



ENTRENA DURO...
...para conseguir el máximo rendimiento del *Jedi Starfighter*.





escolta, destrucción de objetivos en aire o en tierra... Todo inspirado en el universo del *Episodio II*, aunque sin adentrarse en profundidad en él. No es cuestión de destripar la película. Ya habrá tiempo en futuros lanzamientos de **LucasArts**, como *Bounty Hunter* o *The Clone Wars*, de ver en acción a los clones, el **Conde Dooku** o **Jango Fett**. ***S.W. Jedi Starfighter*** es sólo la avanzadilla de una temporada de juegos que se presenta apasionante. **NEMESIS**





Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > EA Programador > LucasArts/Secret Level Jugadores > 1-2
Misiones > 15 Naves > 2 + 9 Extras Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card [14 Bloques]

GRÁFICOS 8,5
En lugar de pijotadas, tipo niebla volumétrica, podrían haber optimizado más el motor gráfico, que sigue petardeando en momentos puntuales. Los gráficos son buenos, pero **Xbox** puede dar más de sí.

MÚSICA / FX 9,1
Aunque no utiliza la banda sonora de *Episodio II* (repiten la de *La Amenaza Fantasma*), las voces en castellano son fantásticas y complementan perfectamente a lo que sucede en pantalla.

JUGABILIDAD 9,1
Como la versión **PS2**, la mecánica de *Jedi Starfighter* es muy adictiva y el control de las naves es perfecto. Sólo hay una pega: el botón de *zoom* es algo incómodo a la hora de combinarlo con el disparo.

DURACIÓN 9,0
Los más de 30 extras y la posibilidad de jugar a todas las fases junto a un segundo jugador, ofrecen una vida de juego mucho más larga de lo que suele ser habitual en un *shooter* de estas características.



RALLY CHAMPIONSHIP

Sin hacer mucho **ruido**, pero con una oferta muy completa, **SCI** consigue con este simulador de rallyes un producto **brillante** y muy jugable

Aunque es muy accesible, la dificultad del juego nos pondrá en aprietos en algunos momentos.

No cabe duda de que la competencia es muy dura, y que lo va a tener difícil con la cantidad de títulos existente. Sin embargo, sería injusto no valorar como se merece a un juego que, si bien no llega a los niveles de calidad de los reyes del género, sí que es una excelente opción de compra si lo que se busca es un juego divertido y con muchas horas de juego. El gran acierto de ***Rally Championship*** es ofrecer una amplio abanico de modos de juego, todos ellos interesantes, que van desde la típica carrera rápida, hasta el modo campeonato en diferentes categorías, pasando por un multijugador para 4 participantes y un modo reto frente a una especie de *Pace Car*. Posee gran cantidad de coches y circuitos, tiene un control excepcional y un doblaje ejemplar. Quizá técnicamente tiene bastantes carencias, pero en cuanto a jugabilidad y entretenimiento está entre los mejores de su género. **THE SCOPE**



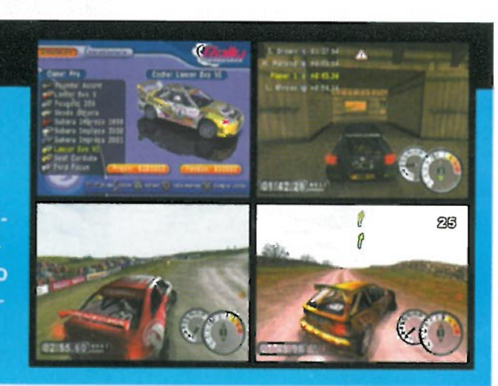


*En **Rally Champ.** pueden jugar hasta cuatro jugadores a la vez a pantalla partida.*



Nada menos que 6 vistas diferentes, entre ellas dos desde dentro del cockpit de los vehículos.

Coches



Nada menos que más de 30 coches reales están incluidos en el juego, desde pequeños utilitarios hasta superdeportivos, pasando por auténticos clásicos del mundo de los rallyes.

Género > Conducción Formato > CD-Rom Compañía > SCI Programador > SCI Jugadores > 1-4
Competiciones > 4 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card [324 KB]

GRÁFICOS



8,4

La cantidad de vehículos no es acorde con la calidad, ya que su aspecto es un poco cuadrado y no están tan bien modelados como en otros juegos. Los escenarios están un poco vacíos pero son muy variados.

MÚSICA / FX

8,6

La música queda totalmente oculta por los efectos de sonido. El doblaje es sobresaliente, y la voz del copiloto está perfectamente encajada en el juego. El sonido del motor es, en cambio, bastante pobre.

JUGABILIDAD

8,7

La mecánica de ir consiguiendo premios para comprar coches nuevos engancha y, además, el intuitivo control de los coches es un aliado del jugador. En los campeonatos avanzados es, quizá, un poco difícil.

DURACIÓN

8,9

Rally Championship tiene muchas horas de juego. Además, hacerse con todos los coches disponibles nos llevará mucho tiempo, y encima, sin que por ello acabemos aburriéndonos en exceso.




SUPERJUEGOS
CONÉCTATE A SUPER JUEGOS
CON SYSTEM SELECTOR
PLAYSTATION 2
PLAYSTATION
X BOX
GAMECUBE
No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás este fantástico adaptador para todas tus consolas.
Ya no tendrás que desconectarlas cuando quieras cambiar de una a otra, y con sólo pulsar un botón seleccionarás la que prefieras. Además, podrás conectar al adaptador el vídeo o el DVD. Incluye entradas RCA y S-Video. No encontrarás nada más útil.
Consigue 11 números y el multiadaptador por sólo 26,40 € (4.400 ptas.)
SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE
Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos
❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 21,12 € (3.520 ptas.)
❑ Por un año (11 números) con el multiadaptador «System Selector» de regalo al precio de 26,40 € (4.400 ptas.)
■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 48,08 € (8.000 ptas.). Resto Países: 55,05 € (9.160 ptas.).
APELLIDOS: .... NOMBRE: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... C. P.: ....
PROVINCIA: .... TELEFONO: ....
Forma de Pago:
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)
❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular:
Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):
ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

a fondo XBOX

TRANSWORLD SURF

Aunque el surf ya había sido plasmado antes en varios videojuegos, nadie había conseguido el equilibrio entre jugabilidad y realismo que posee Transworld Surf.



El género deportivo está tomando, poco a poco, un caríz más «alternativo», así lo demuestran el cada vez mayor número de títulos basados en *skateboard*, *BMX* y, como es el caso del título creado por **Angel Studios**, *Surf*. ***Transworld Surf*** mezcla el concepto clásico de simulador con un control similar, en lo posible, al de títulos como *Tony Hawk*. Aunque al principio es difícil realizar la mayoría de las acrobacias, tras un par de partidas seremos capaces de completar algunos de los objetivos requeridos en las primeras fases. Aunque al igual que en los títulos basados en el *skateboard*, algunas misiones requerirán mucha práctica para ser completadas. Aunque su jugabilidad hace de ***Transworld Surf*** el título más divertido basado en el deporte de la tabla, es su apartado gráfico el más destacado. Su *frame rate* es alto y estable y el aspecto y comportamiento del mar y su oleaje es de lo más real que hemos visto en un videojuego. ➾ DOC

Vídeos

Transworld Surf posee un total de 58 vídeos diferentes, entre ellos encontraremos escenas de cada surfista, anuncios de las marcas que esponsorizan el juego, premios por completar los niveles, etc...











El movimiento Floater nos pondrá en equilibrio en la cresta de la ola (similar al Grind).



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Angel Studios Jugadores > 1-2
Escenarios > 9 Surfistas > 13 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card/HD (10 bloques)

GRÁFICOS 8,8
Ningún otro título ha sabido mostrar el mar y sus olas de una forma tan real como lo hace *Transworld Surf*, tanto por su comportamiento como por su aspecto. Los personajes se mueven de un modo algo mecánico.

MÚSICA / FX 9,3
La banda sonora del título creado por **Angel Studios** encandilará tanto los amantes del *punk/rock* (**Sum41**, **NoFX**, **Sloe**, etc) como a los de la música electrónica (**Dr. Onionskin**, **Fhonic**, **Pepper**...).

JUGABILIDAD 8,7
Aunque cuesta acostumbrarse a su sensible control al principio, en pocas partidas nos convertiremos en los reyes del *surf*. Su desarrollo al más puro estilo *Tony Hawk* es todo un acierto.

DURACIÓN 8,6
Cada uno de los 9 diferentes escenarios está dividido a su vez en tres franjas horarias, cada una de ellas con diferentes misiones. El modo para dos jugadores y el modo Carrera hacen larga la vida de *TS*.

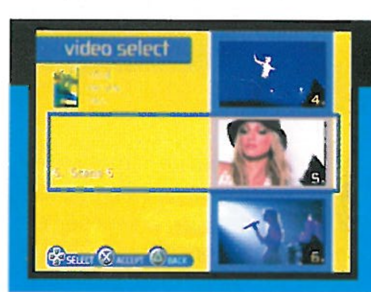


BRITNEY'S DANCE BEAT

Si además de **amar** los juegos de **baile** eres un fanático de la «reina del pop», sin duda, **santificarás** la creación de Metro.

La virtud de este título quizá coincida con la clave del éxito de **Britney Spears**: espectacularidad. Coreografías idénticas a las que ella y sus bailarines realizan en los conciertos, vestuario de lo más «in» y sensual, las cinco canciones más conocidas de sus tres álbumes... En definitiva, **Metro** ha sabido condensar el glamour de la diva en los 128 *bits* de **Sony**, pues además de los dos modos principales (uno para practicar la técnica del juego y otro para conseguir los increíbles extras) habrá una opción donde podrás aprender los pasos de cada baile. Pero tras las evidencias visuales se encuentran ciertas ausencias jugables: la **Spears** no aparece como personaje jugable, tenían que haber incluido más temas de su carrera discográfica y entre los extras se podía haber añadido algún que otro *videoclip*. No es por sacar faltas a un juego que aparentemente está bastante cuidado pero, al tratarse de un juego cuyo público objetivo son los *fans* de la estrella del pop, no tiene perdón que estos detalles se hayan pasado por alto. ANNA

Un total de 5 vídeos en concierto en los que podrás controlar la cámara a tu antojo



Baila, bailarina

En el modo Audición, antes de comenzar el duelo de la danza, te indicarán los puntos que necesitas para activar los extras. Si los consigues obtendrás un total de 5 vídeos en concierto y 6 entre bastidores.



Cada uno de los 8 bailarines de **Britney** posee sus propios poderes a la hora de competir contra la CPU o un amigo. Así pues, no te rindas, haz combos y...

Género > Musical Formato > DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Metro Jugadores > 1-2
Modos de Juego > 2 Canciones > 5 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (50 KB)

GRÁFICOS 8,6
El diseño de **Britney**, aunque más estilizado de lo normal, y su equipo de bailarines alcanzan cotas muy altas de realismo. Asimismo, todos los pasos y movimientos rítmicos de los bailes son perfectos.

MÚSICA / FX 8,4
Está bien, pero teniendo en cuenta que es un juego musical sólo consigue el aprobado, pues podían haber incluido más *singles* de **Britney Spears**, sonido 5.1 y, qué menos, haberlo traducido al castellano.

JUGABILIDAD 8,2
Aparentemente de mecánica sencilla pero, según vayan adquiriendo experiencia los bailarines, la combinación de botones al realizar *combos* se irá convirtiendo en un infierno.

DURACIÓN 8,0
Dos modos de juego, bastante parecidos y con los mismos temas musicales, no dan mucho de sí. Sin embargo, aunque no justifica este apartado, conseguir los extras nos llevará un poco más de tiempo.



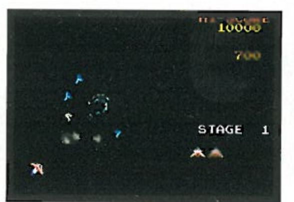


ARCADE ADVANCE


Frogger

Konami ha reunido en un único cartucho seis juegos que se convirtieron en clásicos en la década de los 80. Todos ellos han sido programados para adaptarlos perfectamente al *hardware* de **GBA**, eso sí manteniendo los gráficos originales. Aunque *Scramble*, *Frogger* y Gyruss cuentan con un modo oculto (accesible a través de un truco) que permite visualizar una versión más contemporánea de cada uno de ellos. Mientras que *Time Pilot* incluye una fase prehistórica, inédita hasta ahora, y en *Yie Ar Kung Fu* aparecen dos nuevos luchadores. Cabe destacar la opción para dos jugadores en todos los juegos, excepto en *Gyruss* y *Scramble*. Dada la fidelidad con la que han sido tratadas las versiones con el añadido de los extras que tiene cada título, quizá sólo se eche en falta que la compañía japonesa no haya decidido incluir un mayor número de juegos en el cartucho. Algo que puede hacer que su precio lo convierta en una adquisición imprescindible sólo para los más nostálgicos. R. DREAMER


Green Beret


Gyruss


Scramble


Time Pilot


Yie Ar Kung Fu

Género > Arcade Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Konami Programador > Konami Jugadores > 1-2 Juegos > 6 Opción Multijugador > Sí Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > No











GAME BOY ADVANCE

MANIAC RACERS ADVANCE







El modo de acción propone pruebas tan originales como divertidas: atropellar zombis, recoger monedas...

Cuando se cumplen trece años de la aparición de *Motocross Maniacs* en **Game Boy**, **Konami** homenajea a su gran clásico con una nueva versión enriquecida con un sinfín de nuevos modos de juego además de un rotundo y lógico lavado de cara. El *Motocross Maniacs* del siglo XXI, rebautizado aquí como **Maniac Racers Advance**, se juega prácticamente igual, conservando la insana carga adictiva del original. Volverás a exprimir los turbos de la moto y realizar todo tipo de *loopings*, pero ahora tu enemigo no será únicamente el cronómetro: competirás contra otros tres motoristas, controlados por la CPU o en manos de otros tres jugadores vía cable *Link*. Los gráficos, dotados de un gran colorido y un *scroll* muy suave, son lo primero que llama la atención hacia este título, pero es su gran jugabilidad lo que acaba enganchando al jugador. NEMESIS

Género > Deportivo Formato > Cartucho (32MB) Compañía > Konami Programador > Konami Jugadores > 1-4 Modos de Juego > 4 Personajes > 6+2 Ocultos Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Sí (3)









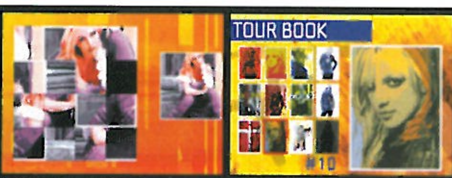




GAME BOY ADVANCE

BRITNEY'S DANCE BEAT







Cada canción posee su propia coreografía y vestuario inspirados en los bailes y en los trajes que la estrella luce en sus conciertos.

Tratándose de la diva del pop más de uno (representantes, compañía discográfica,...) habrá estado supervisando el trabajo de **Art**. Son muchos los intereses creados y no hay duda de que el juego de **Britney** está bien hecho. Aunque más que un divertido juego de baile, se trata de una alegoría a ella y a su música. Los cinco *singles* más conocidos de sus tres álbumes están reproducidos fielmente respecto a los originales y con estribillos digitalizados. Dos modos de juego en los que controlando a **Spears** tendrás que superar las pruebas de baile (pulsando correctamente los botones que aparecen en pantalla) para activar los extras: 12 exuberantes instantáneas de **Britney**, un vídeo en concierto y un total de cuatro *puzzles* en los que deberás unir las piezas si quieres ver sus fotos artísticas. Su mecánica es sencilla y muy semejante a la desarrollada por **Metro** para la versión de **PS2**, pues primero habrá que practicar las coreografías para después acceder al modo Concierto, donde la dificultad irá aumentando en cada canción. En definitiva, es un buen título pero lo disfrutarán más los *fans* de la reina del pop. **ANNA**

Género > Musical Formato > Cartucho [64 MB] Compañía > THQ Programador > Art Jugadores > 1-2 Modos de Juego > 2
Canciones > 5 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí [Passwords]









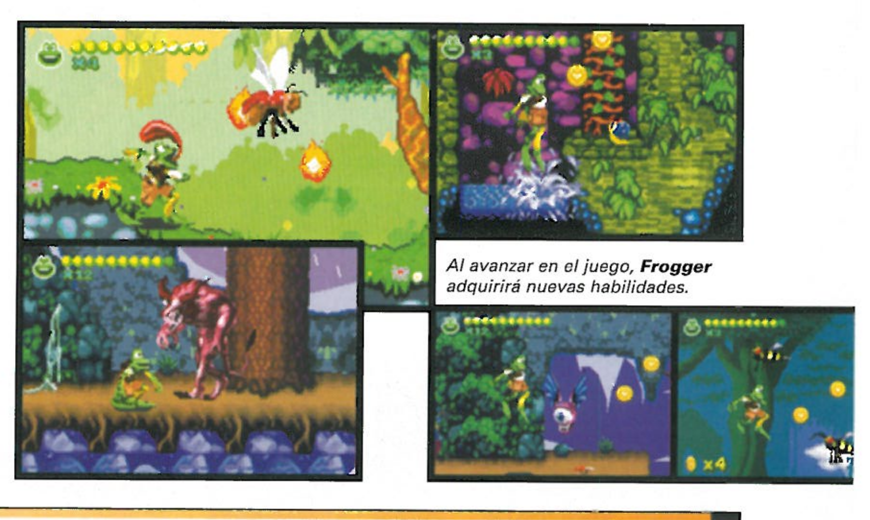




GAME BOY ADVANCE

FROGGER ADVANCE

Una jugabilidad entretenida, una animación vistosa y unos efectos de sonido más que aceptables. Y es que los programadores, basándose en el juego aparecido para **PS2** en noviembre del año pasado, han conseguido que la única gran diferencia que hay entre ambos es el paso de las 3D a las 2D. Como buena rana que es, **Frogger** realiza saltos gigantescos, bucea, vuela y ataca a los enemigos de la fauna con su lengua bífida, mientras recorre los 16 niveles a través de diversos parajes. La mecánica es tan sencilla (memorizar la secuencia de los «malos» y avanzar) que desde la primera pantalla queda claro el enfoque del juego y hubiese sido de agradecer que, al menos, los textos estuvieran traducidos al castellano y que hubiesen incluido algo más de acción. Los gráficos poseen mucho colorido y nitidez, aunque no llegan a destacar por encima de cualquier otro juego. Pero, a pesar de todo, ***Frogger Advance*** es un buen título para los más jóvenes usuarios de **GBA**. **ANNA**



*Al avanzar en el juego, **Frogger** adquirirá nuevas habilidades.*

Género > Plataformas Formato > Cartucho [64 MB] Compañía > Konami Programador > Vicarious Visions Jugadores > 1
Niveles > 16 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Sí [Passwords]









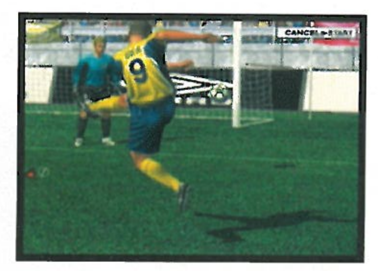




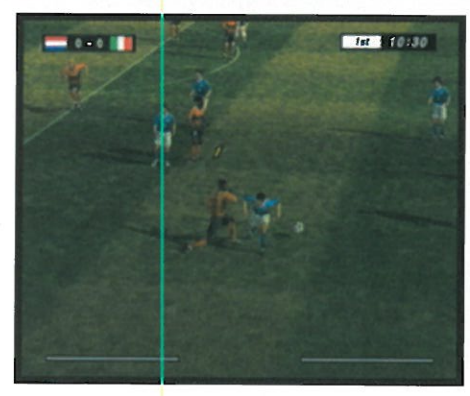
a fondo
PLAYSTATION 2

ISS 2





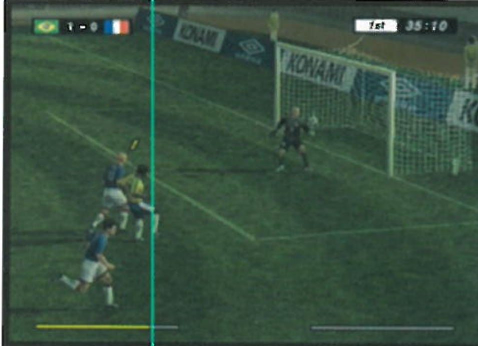
ISS2 recorta diferencias con respecto a Pro Evolution Soccer, pero sigue sin alcanzar la maestría de su gran competidor.







Antes de nada, hay que decir que ***ISS2*** para **PS2** es, de momento, el mejor de los ***ISS2*** que hemos visto por ahora para las consolas de última generación. Bastante mejor, por ejemplo, que la versión de **GameCube** porque aquí al menos se han trabajado un poco mejor los pases y el control es más eficiente. Por desgracia, la competencia que hay en este género tampoco es igual en ambas consolas. ***ISS2*** cumple en buena parte de los apartados y supone un salto importante de calidad con respecto a su antecesor. Se ha aproximado al estilo de *PES*, lo que es un acierto, pero no ha conseguido redondear ni la jugabilidad ni la oferta. Han mejorado la animación y ahora es bastante más real, pero están poco depurados los pases, las rutinas del balón y lo que es el comportamiento de los jugadores en el campo. Por ejemplo, los disparos de cerca son casi siempre rechazados por el portero, pero se los comen desde la frontal del área. En lo que se refiere a la oferta de modos y competiciones, también anda escaso y no hay color con respeto a otros títulos. En lo que sí han ganado es en el tema de la locución, más real y ajustada, pero poco importa si falla el resto. **DE LUCAR**



Por resumirlo de algún modo, está a mitad de camino entre el primer *ISS* y *Pro Evolution Soccer* de KCET



En la pantalla de la derecha, podéis apreciar el parecido que tienen con los jugadores reales.

Editor

Con los cambios de última hora realizados por **Camacho**, será obligatorio el paso por esta opción. También tendréis que retocar el nombre falso de los jugadores de ciertos países.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > Major Jugadores > 1-4
Competiciones > 4 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card (613 KB)

GRÁFICOS 9,0
Un gran trabajo en el que se ha mejorado la animación de los jugadores, consiguiendo mayor realismo. El balón, no del todo real en sus movimientos, y la escasez de cámaras son sus únicos «pecadillos».

MÚSICA / FX 8,5
Los locutores son los mejores que hemos escuchado en un juego de fútbol de **Konami**, pero no llegan a los del *FIFA*. El público y los FX están bien aunque no están tan logrados como en otros títulos.

JUGABILIDAD 7,0
Se han acercado a *Pro Evolution Soccer* y es bastante más jugable que el primer *ISS*. Aún así, tienen que depurar mucho más los pases, las rutinas y el balance de los movimientos de los jugadores en el campo.

DURACIÓN 6,7
Al ser sólo de selecciones, anda muy justo de competiciones y modos de juego. Aquí es donde pierde mucho terreno con respecto a sus posibles rivales. Su vida se nos antoja especialmente breve.



PS2
8,1
GLOBAL

CONCURSO
SORTEAMOS
25 JUEGOS

PIRATES
THE LEGEND OF BLACK KAT

PlayStation 2







EA GAMES y Super Juegos te dan la oportunidad de sumergirte en una auténtica aventura de piratas en la que controlarás a la pirata protagonista y su galeón. Si quieres ganar uno de los 25 juegos que sorteamos envía un mensaje desde tu móvil con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 24 de junio:

¿Cómo se llama la protagonista femenina del juego?

A) Pira Tapuerca **B)** Katherine de León **C)** Daniella de Talavera

SORTEO «PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **SUPERJUEGOS1, espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número



lo siguiente: **SUPERJUEGOS1 C**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0.90 Euros + IVA. Válido para todos los operadores. Los premios no podrán ser canjeados por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
Fecha límite para entrar en el sorteo: 24 de junio.

a fondo XBOX

GAUNTLET: DARK LEGACY





Aunque soy un *fan* confeso del *Gauntlet* original y lo pasé en grande con *Gauntlet Dark Legacy* de **PlayStation 2**, esta versión **Xbox** me ha decepcionado un poco. Sigue siendo en origen uno de los mejores juegos multijugador del mercado y una opción altamente recomendable si cuentas con tres amigos gorrones dispuestos a apalancarse durante días en tu casa, mientras recorréis las 60 extensas fases que componen ***Gauntlet Dark Legacy***. El problema es que las mejoras, respecto de esta versión **Xbox** con **PS2**, son mínimas y ninguna de ellas afectan a los gráficos, que siguen siendo el punto más flojo de todo el conjunto. La balanza se nivela gracias al magnífico sonido y a la legendaria carga adictiva de los *Gauntlet*, pero a **Xbox** se le debe exigir mucho más. No una simple conversión. **NEMESIS**

*Pese a su carencia de novedades respecto a las versiones anteriores, **Gauntlet Dark Legacy** puede resultar atractivo a aquellos usuarios ávidos de un título para compartir con amigos. Este te asegurará días y semanas de diversión.*



Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Midway Programador > Midway Jugadores > 1-4 Fases > 60
Personajes > 50 + 42 Secretos Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro (4 Bloques)








GRÁFICOS	MÚSICA/FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL (XBOX)
6,8	8,3	8,0	9,2	7,9

PLAYSTATION 2

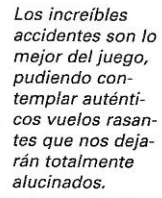
DOWNFORCE





Los increíbles accidentes son lo mejor del juego, pudiendo contemplar auténticos vuelos rasantes que nos dejarán totalmente alucinados.

Parece más la típica máquina de un salón recreativo que un videojuego doméstico. Su presentación es sobresaliente, su realización técnica impecable (desde la primera *beta* ha mejorado sobremanera) y tiene un motor gráfico muy veloz. Es decir, tiene todos los ingredientes como para pasar un intenso rato durante unos minutos. Su principal defecto es, por desgracia, la falta de alicientes para seguir jugando tras las primeras partidas, ya que casi todo se reduce a acelerar mucho y a frenar como locos antes de las curvas, lo que acaba aburriendo. Eso sí, hay modos de juego, coches y circuitos con diferentes trazados para dar y tomar. **THE SCOPE**







Género > Conducción Formato > CD-ROM Compañía > Titus Programador > Smartdog Jugadores > 1-2 Competiciones > 7
Circuitos > 8 Coches > 27 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (77 KB)







GRÁFICOS	MÚSICA/FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL (PS2)
8,8	8,7	7,9	8,0	8,1

MANAGER DE LIGA 2002

Gestiona tu club de fútbol favorito con la conversión de uno de los **simuladores** de PSone más **veterano.**







Junto al modo Temporada aparecen 8 desafíos que van desde evitar el descenso, hasta ganar un título.

Sobre el terreno



Es posible seguir los partidos íntegramente o pasar directamente a las repeticiones de las jugadas más interesantes.

Todos los fines de semana el fútbol ofrece su faceta puramente deportiva. Sin embargo, ***Manager De Liga 2002*** muestra la cara oculta de los clubes profesionales, permitiendo al usuario gestionar una enorme variedad de aspectos. Utilizando la experiencia de las tres versiones para **PSone**, permite asumir dos papeles diferentes. Por un lado el de director técnico, incluyendo decisiones acerca de los fichajes, de las bajas, e incluso de las alineaciones y tácticas de juego. Y por otro, la función de gerente, decidiendo aspectos como los empleados del club o tomando las decisiones relacionadas con los estadios. El modo estrella es el de Temporada Completa (con liga, copa, y competiciones europeas) en la que puede elegirse un club de alguna de las seis ligas incluidas. Como es lógico, el control de todas estas actividades hacen que los menús sean los protagonistas del programa, usando dos barras de control similares a las utilizadas en la última versión de **PSone**. La nota de color la ofrecen los partidos y las repeticiones comentadas en castellano. Lo peor, el tiempo de carga entre menús, que hace que la espera resulte interminable. **CHIP & CE**

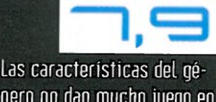




Los innumerables menús esconden múltiples decisiones, tanto técnicas como organizativas

Género > Manager Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > HDO Jugadores > 1-2
Competiciones > 2 Equipos > Clubes Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (720 KB)

GRÁFICOS



7,9

Las características del género no dan mucho juego en el terreno gráfico. Las repeticiones son lo más interesante, aunque la capacidad de **PS2** permite mucho más en este apartado.

MÚSICA / FX

8,4

Los comentarios y las órdenes desde el banquillo, ambas en castellano, son muy repetitivas. La música resultará familiar para los usuarios de la última versión de *Manager De Liga* para **PSone**.

JUGABILIDAD

8,3

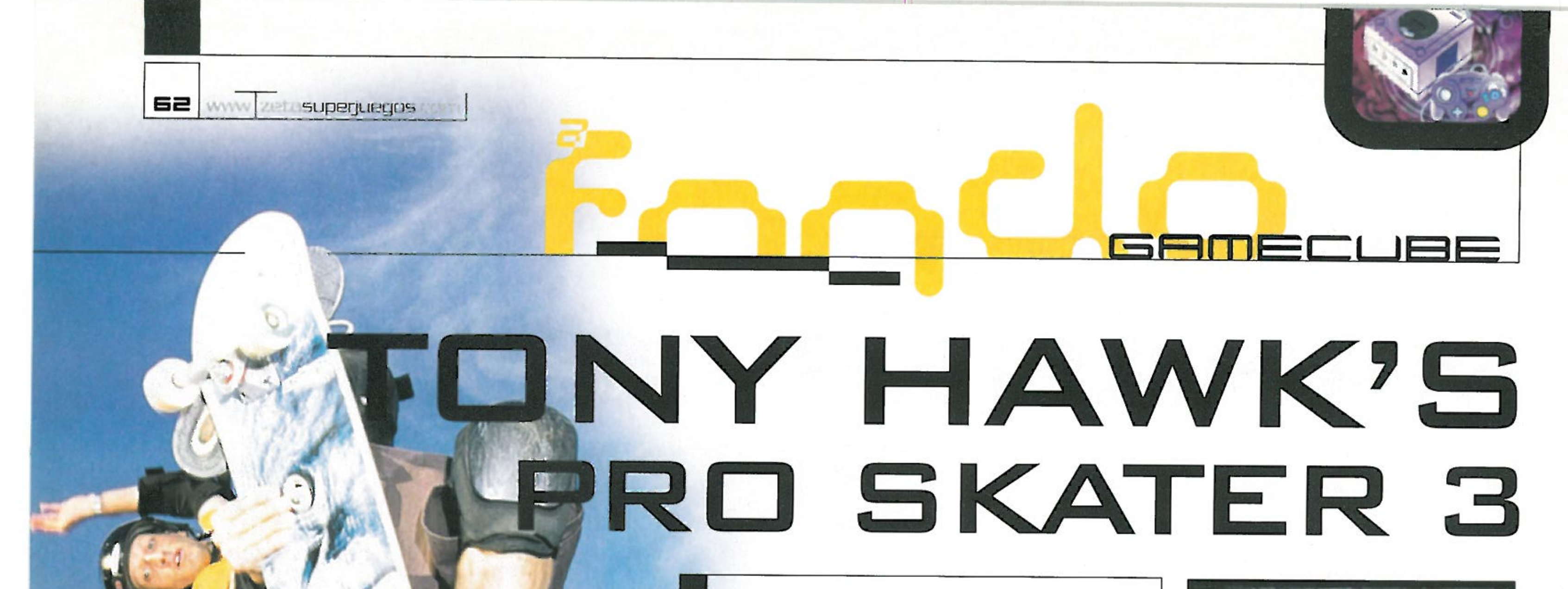
La variedad de decisiones recrea perfectamente la gestión de un club profesional, aunque los menús son algo confusos. Sin embargo, el tiempo de carga puede resultar desesperante en muchas fases.

DURACIÓN

9,2

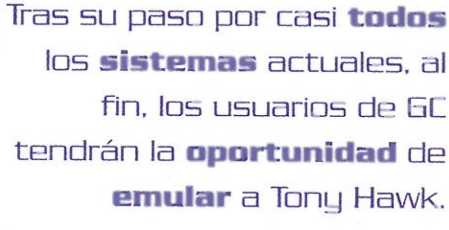
Los programas de *manager* tienen una larga duración que en este caso se ve reforzada por la multitud de decisiones que deben tomarse. Los aficionados a este tipo de programas tienen juego para rato.





TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Tras su paso por casi **todos** los **sistemas** actuales, al fin, los usuarios de GC tendrán la **oportunidad** de **emular** a Tony Hawk.



La tercera entrega del título de *skateboard* más famoso de todos los tiempos llega a **GameCube**, tras su paso por **PS2**, **Xbox**, **GameBoy** y **GBA**. Aunque, inexplicablemente, la versión para los 128 *bits* de **Sony** sigue siendo la mejor de todas, el pequeño «cubo» de **Nintendo** puede presumir al menos de mantener un *frame rate* alto y estable con el título de **Neversoft**, cosa que **Xbox** no llegó a hacer del todo. El único fallo del ***THPS3*** de **GC** es la calidad de sus vídeos, que han sido comprimidos con calidad MPEG-1 (VídeoCD), cuando en **PS2** poseían calidad DVD. Aunque al principio cuesta un poco acostumbrarse a la disposición de los botones en el *pad* de **GameCube**, en pocas partidas estaremos disfrutando del título basado en el *skateboard* más divertido, jugable y adictivo de la historia. Hasta la llegada de *Tony Hawk's Pro Skater 4*, claro. DOC



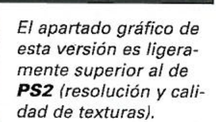
EDITA TUS TRUCOS
Puedes editar todos y cada uno de los movimientos de tu personaje.



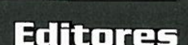
CHEAT MENÚ
A medida que vayas completando el juego, tendrás la posibilidad de activar nuevos trucos.

VÍDEOS
Aunque la calidad de los vídeos en esta versión es inferior (VideoCD/MPEG-1) a los de PS2 (DVD/MPEG-2), posee uno más (26 en total).





*El apartado gráfico de esta versión es ligeramente superior al de **PS2** (resolución y calidad de texturas).*



Editores

En *Tony Hawk 3*, no sólo se nos permitirá elegir los movimientos de nuestro *skater*, también podremos personalizar su aspecto a voluntad, desde las botas hasta el peinado. El otro editor te permitirá crear un escenario completo, colocando en la posición que queramos todo tipo de rampas, como *bowls*, *rails*, fosos, etc.



Género > Deportivo Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Neversoft Jugadores > 1-2
Skaters > 14 Escenarios > 8 + 4 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (8 Bloques)



GRÁFICOS 9,3
Esta versión posee una mayor resolución que la creada para **PS2** y carece de los pequeños saltos en el *frame rate* que el *Tony Hawk's 3* de **Xbox** mostraba. Sus vídeos, en MPEG-1, son algo «sucios».

MÚSICA / FX 9,3
Su genial y «cañera» banda sonora compuesta por grupos como *Alien Ant Farm*, *Foo Fighters*, ***House Of Pain***, *Ramones* e incluso *Motorhead*, es tan buena como sus realistas efectos de sonido.

JUGABILIDAD 9,6
Sólo una nueva entrega de *THPS* podría superar el control, jugabilidad y adicción del que hace gala ***Tony Hawk's 3***. Al principio es un poco difícil acostumbrarse al control *pad* de **GameCube**.



DURACIÓN 9,2
Unido a la posibilidad de seleccionar entre 14 diferentes *skaters*, encontramos extras como vídeos, personajes secretos, nuevos escenarios, etc., que nos mantendrán jugando durante meses a ***THPS3***.



ROLAND GARROS 2002

El tenis era hasta ahora una de las **asignaturas** pendientes de PS2. Roland Garros 2002 **soluciona** la situación.

Con juegos como ***Roland Garros 2002*** jugar al tenis es un placer. Esta escueta frase resume de manera contundente lo satisfactorio de un programa de tenis que equilibra perfectamente *arcade* y simulación. Al principio costará algo hacerse con todo el repertorio de golpes, especialmente por la sincronización necesaria a la hora de realizarlos, pero finalmente podremos dominar la bola a nuestro antojo. Golpes planos, cortados, *liftados*, globos (con efecto lateral incluso) se ejecutan de manera prodigiosa si sabemos esperar el momento adecuado para cada jugada. El tipo de superficie y las cualidades de cada oponente (hay tenistas más ofensivos que otros) son también datos a tener en cuenta. Lástima que las licencias conseguidas no hayan incluido algún tenista de más relumbrón, pues el único de ellos que podría considerarse una estrella es el larguirucho **Kuerten**. También hay chicas, poco conocidas para el gran público y que además dan la impresión de estar peor reproducidas gráficamente. Sorprende la ausencia de repeticiones, sustituidas a última hora por secuencias de celebración o frustración tras ganar o perder un punto (ojo al malhumorado **Kuerten**). A poco que vayamos ganando partidos desbloquearemos opciones ocultas y los más afortunados podrán exhibir sus resultados al final de cada carrera en la *web* oficial del juego. **MOLOKAI**

La IA asigna a cada tenista el tipo de juego que le corresponde en la realidad. Las voleas de Henman o el golpe de derecha de Kuerten son buenos ejemplos.



La sensacional jugabilidad está por encima del resto de consideraciones

GESTICULACIÓN
Los tenistas dan rienda suelta a sus emociones después de ganar los puntos más disputados o de fallar los más decisivos.







Las licencias oficiales incluyen a Roland Garros y al Open USA, pero otras pistas simulan las de ***Wimbledon y Australia***.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Wanadoo Programador > Carapace Jugadores > 1-4
Tenistas > 10 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (77 KB)

GRÁFICOS 8,6



La reproducción física de los tenistas es un tanto irregular, con algunos (**Martin** o **Kiefer**) mucho mejor que otros (la mayoría de las chicas). De entre las pistas destacan las de hierba.

MÚSICA / FX 8,4

La música pasa desapercibida, sirviendo de nexo de unión entre los partidos. El peso del apartado sonoro lo llevan el griterío ambiental y los sonidos guturales procedentes de los esforzados tenistas.

JUGABILIDAD 9,2

Un control relmente excelente, permite ejecutar cualquier tipo de golpe con cierta práctica. El estilo propio de cada tenista está fielmente representado y el tipo de superficie condiciona el bote de la bola.

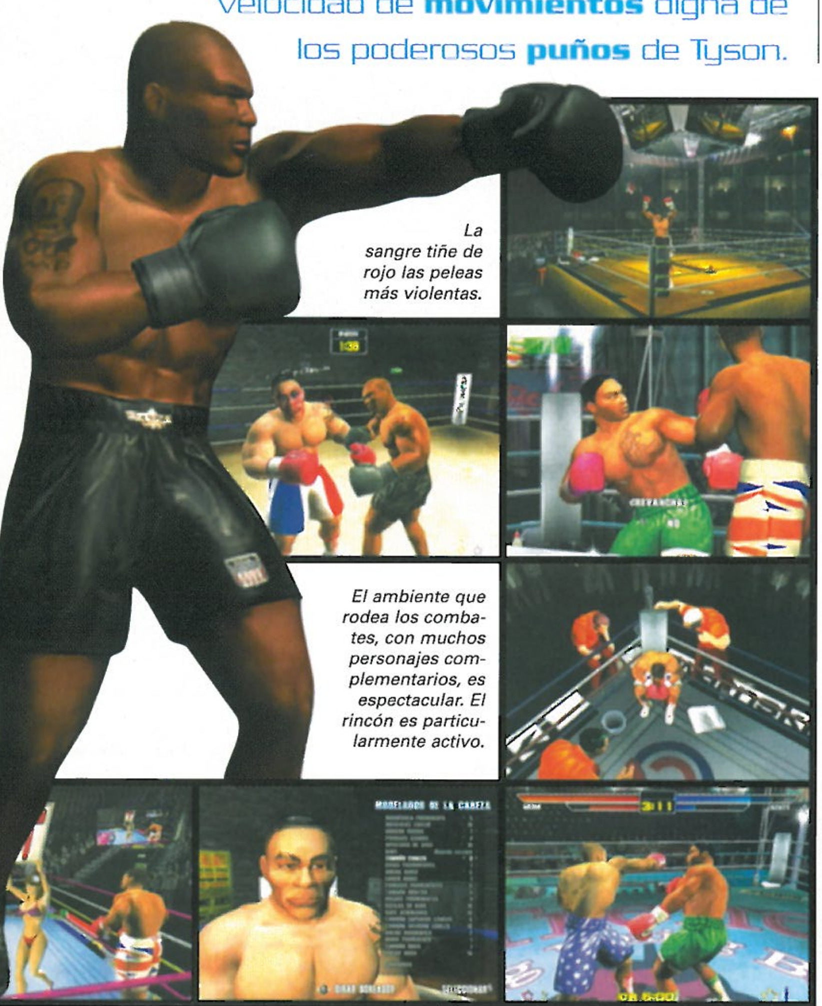
DURACIÓN 8,7

Arcade, Exhibición, Desafío, Carrera, Competición y Entrenamiento constituyen la estimable oferta de opciones. El sistema de recompensas alberga numerosos extras, como nuevas pistas o equipaciones.



MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Un **trepidante** arcade de boxeo con una velocidad de **movimientos** digna de los poderosos **puños** de Tyson.



La sangre tiñe de rojo las peleas más violentas.

El ambiente que rodea los combates, con muchos personajes complementarios, es espectacular. El rincón es particularmente activo.

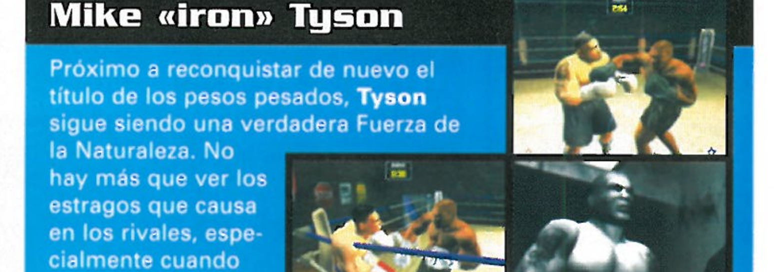
Tan admirado por sus segidores como temido por sus rivales, **Mike Tyson** no deja a nadie indiferente. Hace ya año y medio **Codemasters** presentó en **PSone** un programa con **Tyson** igualmente de protagonista. En aquella ocasión era el único púgil real y el juego estaba más en la línea de sobriedad de *Knockout Kings*. Ahora cos y no hay lugar para el boxeo defensivo o a la contra. A medida que transcurren las peleas, los cortes en las cejas o los pómulos partidos marcarán los rostros hasta deformarlos. Exhibición y boxeo rápido son el aperitivo del verdadero plato fuerte de ***Mike Tyson Heavyweight Boxing***: La lucha por los cinturones. Bronce, plata,

Cortes y magulladuras faciales, o las posturas de fatiga, dotan al juego de gran realismo

en **PS2** (y en **Xbox** próximamente) se han sumado boxeadores como **Larry Holmes** o **Frans Botha** y el estilo es más *arcade*. A ello contribuyen aspectos como una rapidez de pegada inusitada o el derramamiento de sangre tras los golpes más severos. Los intercambios de puñetazos son frenéti- oro y platino son los pasos que nos llevarán finalmente a desafiar al rey **Tyson**. El dinero que acumulemos nos permitirá progresar en los sucesivos campeonatos y desbloquear todo tipo de opciones, como nuevos púgiles, combinaciones de golpes, indumentarias, etc. **MOLOKAI**

Mike «iron» Tyson

Próximo a reconquistar de nuevo el título de los pesos pesados, **Tyson** sigue siendo una verdadera Fuerza de la Naturaleza. No hay más que ver los estragos que causa en los rivales, especialmente cuando consigue los puños de hierro.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > Atomic Planet Ent. Boxeadores > 16
Modos de Juego > 4 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (130 KB)



GRÁFICOS 8,3
Se ha cuidado mucho la presentación de los combates. Las numerosas secuencias de animación con personajes como árbitros, *speakers* o entrenadores son excelentes. Repeticiones sólo al final de las peleas.

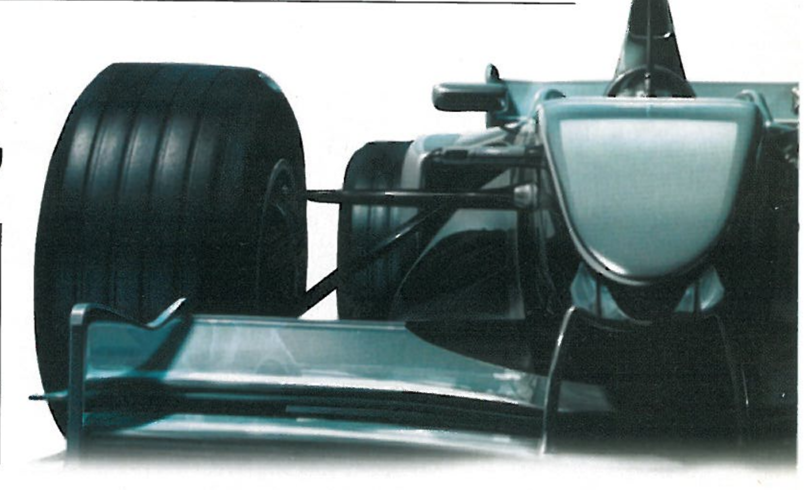
MÚSICA / FX 8,1
Los comentarios no se han traducido al castellano pero merece la pena escuchar a los originales de **Ian Darke** y **Bobby Czyz**. El ensordecedor sonido ambiental es diferente en cada uno de los estadios.

JUGABILIDAD 8,4
Arrolladora velocidad en los intercambios de golpes, aunque los movimientos defensivos son poco efectivos. La fatiga de los boxeadores, a medida que transcurren los asaltos, está muy lograda.

DURACIÓN 7,5
Se queda corto en modos de juego. El repertorio se limita a exhibición, boxeo rápido y la lucha por los diferentes cinturones. La creación de boxeadores personalizados alarga algo la duración del juego.



F1 2002



Apenas unos pocos **meses** después de la segunda entrega de su aclamada saga de F1, Electronic Arts **vuelve** a la carga en PS2 con un sólido programa que incorpora todas las **novedades** del actual campeonato.



La visión borrosa no es en este caso debida a un exceso de alcoholemia, sino al marcado efecto de distorsión.

Sin una rueda y con el alerón delantero volando por los aires, el pronóstico no puede ser muy optimista.

Estamos ante nada menos que la tercera entrega de la popular saga automovilística de **EA** en **PS2**. Si la segunda se justificaba por la ampliación de opciones de juego, ésta se caracteriza por un apartado gráfico totalmente remozado. El colorido de los coches resulta excesivamente brillante pero encontramos muchos detalles de calidad que mejoran versiones precedentes. Para empezar, los fondos y el entorno de los circuitos están más trabajados (por fin aparece público), y las luces y sombras contrastan a la perfección. Los rayos de sol asoman entre los árboles reflejándose con maestría en asfalto, carrocería y casco. Lo mismo puede decirse al cambiar el ángulo de incidencia de la luz con los desniveles del trazado. El asfalto empapado por la lluvia o el impecable dibujo de los neumáticos son otros apuntes de la mejora. El control y la velocidad son los de siempre pero el efecto de distorsión al chocar con los rivales o salirse del trazado desestabiliza la perspectiva por unos instantes, aumentando el realismo. En cuanto a estructura de juego ***F1 2002*** es casi idéntico a su antecesor, con la salvedad de un nuevo modo *Team Duel* (donde la referencia a batir será nuestro propio compañero de escudería) y unos desafíos más dinámicos, con más coches implicados. **MOLOKAI**

> La gran diferencia con *F1 2001* la marca un apartado gráfico plenamente renovado



Desafíos por escuderías

En esta ocasión cada desafío afecta a una escudería y, a diferencia de lo que ocurría en *F1 2001*, hay rivales de por medio a los que batir. La necesidad de adelantar a diferentes vehículos hacen más complicado y, a la vez, mucho más entretenido el intentar superar los retos.



Género > Deportivo · Formato > DVD-ROM · Compañía > EA Sports · Programador > EA Sports · Jugadores > 1-4
Circuitos > 17 · Niveles de Dificultad > 3 · Texto/Doblaje > Inglés/Inglés · Grabar Partida > Memory Card (299 KB)



GRÁFICOS 9,0
Notable renovación del apartado gráfico, con multitud de efectos de gran calidad. Mejora general de los entornos de los circuitos. Podrían haberse esmerado más en las repeticiones, demasiado lejanas.

MÚSICA / FX 7,8
No se han molestado en traducir al castellano los comentarios e indicaciones desde *boxes*. La aparición de la banda sonora es meramente testimonial. Buen sonido de los motores y poco más.

JUGABILIDAD 8,8
Como siempre, el control es sencillo, aunque algo duro a la hora de realizar los giros. Escuderías muy actualizadas, completo modo Multijugador y desafíos más entretenidos que en la entrega anterior.

DURACIÓN 8,3
En las carreras de F1 no hay mucho donde elegir, pero el tercer nivel de dificultad no perdona el más mínimo error y requiere mucha experiencia. Al principio sólo hay tres circuitos disponibles.



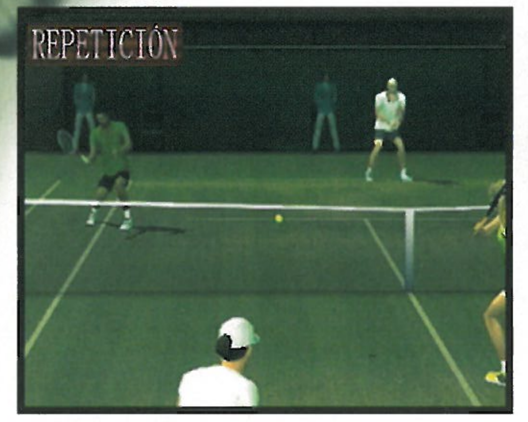


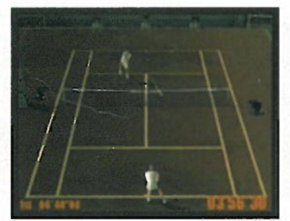
SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

La **secuela** de la saga Smash Court permite a los **usuarios** de PS2 disfrutar de toda la **jugabilidad** del tenis con jugadores **reales**



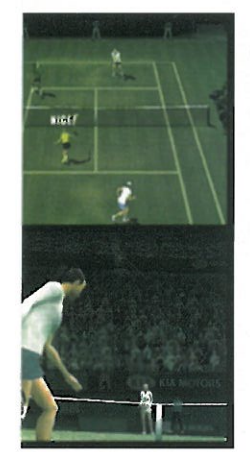
El modo torneo permite obtener puntos canjeables por premios como escenarios o fotos. Además, se incluye un modo Contrarreloj y una serie de pruebas de habilidad.







Tras más de un año de vida de la consola de **Sony**, los aficionados al tenis no han tenido la oportunidad de disfrutar de un buen simulador de este deporte. Lo más destacado de ***Smash Court Tennis*** es que transmite la enorme jugabilidad de sus antecesores, pues sólo utiliza tres botones, uno para los golpes *liftados* otro para los cortados y un tercero que ejecuta globos y dejadas. Además, la potencia del raquetazo depende del tiempo que se tenga apretado el botón y la situación del *pad* en el momento del golpeo determina la dirección de la bola. Con respecto a las anteriores versiones, el nuevo programa rompe con el apartado visual en una doble vertiente, pues cambia los pintorescos escenarios por la pista central de los cuatro torneos del *Grand Slam* y sustituye a los jugadores paticortos y cabezones por jugadores proporcionados. Y aunque la reproducción física de las estrellas de la raqueta no sea demasiado buena, la enorme jugabilidad compensa este aspecto con creces. **CHIP & CE**



A la sombra de Kournikova

Kournikova regresa con la compañía de 7 raquetas de lujo: **Hingis, Seles, Rafter, Davenport, Agassi, Sampras** y **Kafelnikov**. Junto a ellos aparecen multitud de tenistas ficticios.





Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Namco Programador > Namco Jugadores > 1-4
Competiciones > 3 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (72 KB)



GRÁFICOS 8,5
La reproducción física de los jugadores no es demasiado buena. Además, la sustitución de los variados escenarios por pistas convencionales resta vistosidad al juego.

MÚSICA / FX 8,6
En los efectos de sonido sólo pueden mencionarse la voz de los jueces y los gritos del público. La música es bastante pausada y se puede elegir elegir entre cuatro melodías.

JUGABILIDAD 9,2
Los tres modos de juego incluidos en e programa auguran una larga vida a este programa. El incremento en el nivel de dificultad se deja notar especialmente cuando nos enfrentamos a un jugador real.

DURACIÓN 9,6
La posibilidad de colocar la pelota en cualquier sitio, unida a la sencillez en el control son las claves de un título capaz de atrapar hasta a los enemigos de estos juegos (como **Dani 3PO**).

PS2

GLOBAL 9,3



BLOODY ROAR
PRIMAL FURY

El beat'em-up que **presentó** la posibilidad de convertirse en **bestia** hace aparición en su **mejor** versión para GC.

Tras los pasos de sagas de la talla de *Tekken* y *Virtua Fighter*, **Hudson** y **Eighting** continúan aumentando el número de entregas de *Bloody Roar*, título nacido en **PSone** con el *boom* de la lucha tridimensional. Al igual que ocurrió en **PS2**, donde *BR3* estrenó, junto a *SFEX3* y *TTT*, el género de la lucha, un nuevo *Bloody Roar* aparece para **GameCube**, consagrándose así como el primer *beat'em-up* 3D creado para los 128 *bits* de **Nintendo**. Más que una secuela de *Bloody Roar 3*, ***Primal Fury*** se presenta como una versión mejorada del título aparecido para **PS2**; **Eighting** y **Hudson** le han dado un aspecto más real a los personajes, con un modelado mucho más detallado, unos impresionantes efectos de iluminación y el número de luchadores seleccionables ha sido aumentado con la inclusión de **Cronos**, el fénix y **Ganesha**, el elefante. ***Bloody Roar: Primal Fury*** posee una buena cantidad de personajes y modos de juego, pero lo mejor del título de **Hudson** es su rápida y completa jugabilidad, que te permitirá crear todo tipo de *combos* (incluido aéreos) utilizar las paredes del *ring* y, como no, convertirte en una gran bestia. **DOC**



*Gracias a la potencia de **GameCube**, los especiales desencadenarán una explosión de efectos visuales y de luz.*





*Esta nueva versión posee una calidad gráfica que supera con creces a la del Bloody Roar aparecido para **PS2**.*



Nuevos personajes

Ganesha, el elefante (arriba) y **Cronos**, el fénix (aunque también se convierte en pingüino) son los dos nuevos personajes aparecidos en esta versión de *Bloody Roar*.



Género > Beat'em-up Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Hudson/Eighting Jugadores > 1-2
Personajes > 12 + 4 Niveles de Dificultad > 8 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

GRÁFICOS



9,0

En comparación con la versión PS2, *BR:PF* ha ganado muchísimos enteros, mostrando todos sus gráficos con una mayor resolución y haciendo gala de unos modelos 3D increíblemente detallados.

MÚSICA / FX

9,0

La *rockera* banda sonora de ***Bloody Roar: Primal Fury*** se apoya continuamente en el sonido de las guitarras eléctricas. Entre los efectos de sonido destacan los de los rugidos mezclados con las voces.

JUGABILIDAD

8,7

Aunque ni el control de sus personajes ni la variedad de sus movimientos puede equipararse a los de juegos como *Tekken 4* o *Virtua Fighter 4*, ***Primal Fury*** es de los más jugables beat'em-up 3D hasta la fecha.

DURACIÓN

8,5

Bloody Roar: Primal Fury posee elementos (personajes secretos, nuevos modos de juego) como para tenernos jugando varios meses, amén de los clásicos modos *Versus*, *Survival*, *Time Attack*, *Training*, etc.





8,9 GLOBAL



Los puntos más difíclies del juego que todos los fans de los RPG esperábais los encontraréis detallados a continuación. Además, una ración de secretos.

01 - PUZZLES DE LAS ESFERAS

A lo largo de tu peregrinaje por el mundo de **Spira**, visitarás varios templos en los que **Yuna** conseguirá uno de los Eones o guardianes del juego. Pero antes, **Tidus** deberá pasar una prueba. Se trata de una especie de rompecabezas que se resuelve por medio de unas esferas colocadas por toda la zona anterior a la cámara de los oradores.
Afortunadamente en estas partes del juego no hay encuentros con los enemigos, así que podrás centrarte en la resolución del enigma sin molestas interrupciones. **Tidus** sólo podrá llevar una esfera a la vez. Hay algunas que hacen aparecer símbolos (una especie de sellos luminosos), otras abren caminos o los cierran. En cada una de estas zonas, aparte del camino principal que te conduce a la cámara donde **Yuna** reza para conseguir los Eones, hay otro secreto que te llevará a alguna jugosa recompensa.
Esta vía es mucho más difícil de encontrar, pero te recomiendo encarecidamente que la sigas. No sólo por el premio inmediato, sino porque será fundamental para lograr algunos de los secretos más interesantes del juego.
A continuación, encontrarás detallada información sobre cómo resolver estos rompecabezas por completo en cada uno de los templos del juego.

1.1 - BESAID

Primero, examina el símbolo en el muro del Norte. Aparecerá otro nuevo. Tócalo para abrir la puerta. Desciende por las escaleras. Verás que algo sale de la pared. Puedes examinarlo para recibir instrucciones sobre estos *puzzles*. Después, coge la esfera de obstrucción y ve a la puerta que está al final de las escaleras. Coloca la esfera en la puerta para abrirla. Vuelve a tomar la esfera de obstrucción e insértala en la ranura de la pared.
Entra en la habitación. Verás una esfera de destrucción. Pasa de ella y sigue hasta la siguiente zona.
Examina la escritura de la pared y aparecerá otro símbolo. Úsalo y se abrirá una nueva zona. Entra y coge la esfera de *Besaid*.
Introdúcela en el pedestal que se encuentra al lado de la escritura. Otra nueva área se revelará. Vuelve y coge la esfera de destrucción que habías dejado atrás. Colócala donde estaba la esfera de *Besaid* para acceder a una zona secreta.
Abre el cofre. Vuelve al pedestal y empújalo hasta que se hunda en el suelo.

1.2 - KILIKA

Coge la esfera de *Kilika* del pedestal de la izquierda. Colócala en la ranura cerca de la puerta. Aparecerá un muro de fuego, pero aún no podrás pasar. Retírala para que el fuego se apague.
Procede a la siguiente zona. Introduce la esfera de *Kilika* en la ranura del muro Norte y aparecerá un símbolo.
Quítala y colócala ahora en el muro de la izquierda. Toca el símbolo para abrir la pared.
Coge la esfera de obstrucción y ponla en la ranura del muro de la derecha. Entra en la siguiente zona.
Colócate en la parte del suelo que brilla para mover el pedestal.
Coge la esfera de *Kilika* de la pared de la derecha para apagar el fuego. Pon la esfera en





el pedestal. Después coge la esfera de obstrucción y ponla en la pared donde estaba la esfera con la que has apagado el fuego. Aparecerá una zona oculta. Empuja el pedestal hasta el interruptor del suelo para hacer caer la plataforma. Baja las escaleras y hazte con otra esfera de *Kilika*. Colócala en la ranura que está al lado de la salida. Coge la esfera de destrucción de la zona oculta que has abierto. Introdúcela en la abertura donde estaba la esfera de *kilika*. Abrirás otra zona secreta. Dentro te espera un cofre. Después coge la esfera de *Kilika* que está al lado de la salida para apagar el fuego y continúa por la puerta.

1.3 - DJOSE

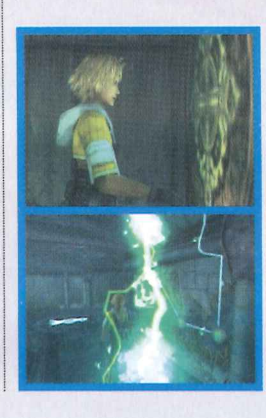
Coge las dos esferas de la habitación e introdúcelas en la puerta para que se abra. En la siguiente zona verás un extraño símbolo en el suelo. Tu objetivo es hacer que se ilumine. Toma la esfera del lado izquierdo de la puerta y entra en la zona de la derecha. Hay un símbolo en la pared. Pon la esfera de *Djose* en una de las ranuras.



Vuelve a la puerta doble del principio. Coge una de las esferas y ponla en la otra ranura. Vuelve al pedestal y empújalo a la derecha hasta el final. Habrás creado una esfera de *Djose* potenciada. Cógela y vuelve a la zona central con el símbolo en el suelo. Inserta la esfera potenciada en la ranura del Norte para que se abra la puerta. Vuelve a donde habías insertado las dos esferas en la pared. Pon las dos en el pedestal. Pisa en el interruptor que brilla en el suelo para que el pedestal vuelva al centro. Una vez que esté allí, empújalo hacia el Norte hasta la habitación con rayos. Sigue empujándolo hasta que se hunda. Entonces podrás cruzar el puente. En la siguiente zona empuja el pedestal hasta el final para que se active el símbolo. Vuelve por el puente hasta la sala central. Pisa de nuevo en el interruptor del suelo para que el pedestal vuelva a su posición inicial. Coge una de las esferas y vuelve a la primera sala. Insértala en la pared de la izquierda. Coge la otra esfera que está introducida en la ranura de la puerta y ponla en la pared de la derecha. Vuelve y coge la esfera de *Djose* potenciada de la puerta. Ponla en la ranura que está a la izquierda de la puerta. El símbolo se completará. Ponte sobre él para acceder a la siguiente zona. En ella verás cinco pedestales con esferas de *Djose*. Introdúcelos en la pared. Aparecerán unas escaleras. De momento no vayas por ese camino. Busca un punto brillante en la pared de la izquierda de la planta baja. Examínalo para que



aparezca un símbolo. Tócalo para abrir la pared y conseguirás una esfera de destrucción. Cógela, vuelve a la primera planta e insértala en el pedestal del centro para que se abra un nuevo camino en la pared de la derecha. Dentro te espera la recompensa de este templo. Finalmente, sube por las escaleras para salir de la zona.

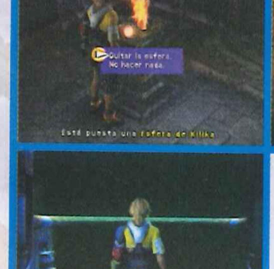


1.4 - MACALANIA

En esta ocasión te tocará hacer aparecer el puente que se ha esfumado para poder escapar del templo. Baja la rampa y toma la esfera de obstrucción del pilar central. Insértala en el pedestal y empújalo hacia la derecha para que destruya el trozo de hielo del suelo. Después, empuja el pedestal hacia el Norte y bajará por otra rampa. Haz tú lo mismo y quita la esfera de obstrucción del mismo. Insértala en la ranura de la pared de la izquierda. Una parte de la pared se elevará y encontrarás una esfera de *Macalania* cuando subas. Vuelve abajo con ella e introdúcela en el pedestal. Empújalo a la derecha y uno de los tramos del puente aparecerá. Sube arriba y coge la esfera de *Macalania* de la ranura que está en la parte inferior derecha de la pantalla. Baja de nuevo y ponla en la ranura de la columna de la izquierda. Acto seguido coge la esfera de lo alto de la rampa y colócala en el pilar central. El puente estará reconstruido por completo. Sube por la rampa hasta donde está el puente y pisa el interruptor del suelo para que vuelva el pedestal. Coge la esfera y empuja el pedestal a la izquierda. Baja otra



vez y pisa en el interruptor para que el pedestal vuelva a su primera posición. Inserta la esfera que portas en la ranura inferior derecha para que vuelva a surgir el pedazo de hielo del suelo. Empuja el pedestal hacia la derecha para destruirlo. Toma la esfera de *Macalania* del pilar central y ponla en la ranura superior derecha para que surja la rampa. Quita la esfera de destrucción del pedestal, baja la rampa e insértala en la ranura de la izquierda. El hielo desaparecerá. Podrás acceder al cofre de esta zona donde te espera tu recompensa. Cuando la hayas conseguido, sube por la rampa y empuja el pedestal rampa abajo. Coge la esfera de *Macalania* de la ranura en la zona inferior derecha y colócala en el pedestal. Empuja el pedestal hacia la ▶



derecha para que active otra parte del puente. Sube de nuevo por la rampa, coge la esfera de *Macalania* e insértala en el pilar central para que el puente se complete. Sal del área a través de él.

1.5 - BEVELLE

Este templo es distinto a todos los que habías encontrado antes. Para resolver el enigma que encierra, tendrás que moverte por una plataforma que se forma al empujar el pedestal hacia la vía que compone la zona. En algunos puntos de esta particular carretera verás símbolos brillando en el suelo. Son intersecciones. Espera a que la flecha apunte hacia donde quieres ir y presiona «X» en ese momento para desplazarte en la dirección



deseada. Comienza a desplazarte por la vía y, en la primera intersección, tuerce a la derecha y sigue hasta el final. Coge la esfera de *Bevelle* e insértala en el pedestal. Vuelve al camino del principio empujando el pedestal para que aparezca la plataforma. Esta vez en la intersección sigue hacia arriba. Bájate en la abertura de la derecha. Coge la esfera del pedestal y ponla en la ranura para que surja una nueva zona. Vuelve al camino. Sigue hasta el final y gira en redondo para volver. En la intersección ve a la derecha, al rellano enfrente del que acabas de dejar. Coge la esfera de *Bevelle* e insértala en el pedestal. Vuelve a la vía. Sigue hasta que se acabe el camino para aparecer al principio del mismo. Tuerce a la derecha en cuanto tengas oportunidad y baja hasta la zona inferior, una nueva vía con varias intersecciones. Gira a la izquierda en la primera y sigue hasta el final. En la última intersección, la tercera (sin contar la que está al principio del camino), toma el camino de la derecha. Coge la esfera del pedestal y ponla en la ranura que hay aquí. Abrirás un nuevo camino. Vuelve a circular por el camino principal de esta zona y sigue hasta el final para aparecer en el principio. Esta vez gira a la derecha en la segunda intersección. Encontrarás una esfera de obstrucción. Ponla en el pedestal y vuelve a la vía. Ve otra vez al punto al que accedías desde la última intersección a la derecha e inserta la esfera de obstrucción



para conseguir una esfera de destrucción. Cógela y vuelve a la vía. Entra en el rellano que estaba tras tomar la segunda intersección a la derecha, justo antes del lugar que acabas de abandonar. Introduce la esfera de destrucción en la ranura. Se abrirá un nuevo camino. Vuelve al rellano que se encuentra al final de este camino y coge la esfera de *Bevelle*. Entra en la vía y gira a la derecha en el primer símbolo (siempre sin contar el del principio del camino). Empuja el pedestal hacia la nueva zona y sube en la plataforma. Estarás al final de una escalera. Sube y hazte con el contenido del cofre. Pisa en el interruptor y aparecerá de nuevo el pedestal. Coge de él una esfera de *Bevelle* e insértala en la ranura para abrir otro acceso a la izquierda. Empuja el pedestal hacia la izquierda y avanza para encontrar otro cofre. Sube a la plataforma de nuevo y dirígete al puente de la derecha. Aquí se acaba este complicado rompecabezas.

1.6 - ZANARKAND

La última de las pruebas de este tipo a la que deberás someterte no es, ni de lejos, la más complicada del juego. En realidad, la mecánica para resolverla es bastante sencilla, sobre todo comparada con las anteriores. Cuando entres en la primera habitación verás un suelo dividido en losas. En la pared del fondo hay un mapa que muestra un esquema del recinto con algunas de esas losas iluminadas, agrupadas en formaciones que recuerdan a las piezas del *Tetris*. Si por error pisas en un panel que no estaba en el mapa, tendrás que comenzar desde el principio. Por lo tanto te recomiendo que te desplaces por esta zona andando en lugar de corriendo, ya que de este modo será más difícil que actives



alguno sin darte cuenta. Completa el primero de los *puzzles* para que se abra el acceso a una sala contigua. No entres aún. Te darás cuenta de que hay seis pedestales a ambos lados de la habitación. Los que se encuentran en el centro no pueden ser desplazados, pero los demás sí. Empuja uno y entra en la nueva zona para encontrarte con otro *puzzle* similar al que acabas de superar. Mira el mapa para averiguar qué losas has de pisar. Cuando lo hayas hecho, vuelve a la zona central y empuja otro de los pedestales. De nuevo un rompecabezas se activará en la segunda sala. Repite este proceso hasta que sólo queden en su sitio inicial los dos pedestales del centro. Entonces ve a la segunda sala y coge la esfera de *Kilika* del lado izquierdo. Ponla en el pedestal de la izquierda. Haz lo mismo con la esfera de *Besaid*, pero insertándola esta vez en el pedestal de la derecha. Tu trabajo en esta zona habrá terminado cuando aparezca un punto para salvar.







02 - ENEMIGOS FINALES

A continuación encontraréis una lista de los enemigos importantes a los que te tendrás que enfrentar en tu odisea por salvar el mundo de **Spira** del azote de **Sinh**. Cada uno de estos «monstruitos» aparece junto a una descripción de sus principales características, así como una o varias estrategias para derrotarles. Ninguna de ellas, sin embargo, es cien por cien segura, y tú mismo deberás investigar cúal es la más apropiada teniendo en cuenta las características de tu equipo, su nivel de evolución y las habilidades de las que dispone. Por supuesto, las luchas serán más sencillas cuanto más evolucionados estén tus personajes. Así que si algún enemigo en especial se te resiste más de la cuenta, vuelve a una zona anterior donde ocurran combates aleatorios y trata de mejorar las características de tus personajes y hacerles aprender nuevas habilidades. Por otra parte, existe una estrategia general que puedes aplicar en un gran número de estos enfrentamientos. Consiste en llegar a la batalla en cuestión con los «turbos» (ataques límite) de los Eones al máximo. Así, **Yuna**, podrá invocarlos y des-



cargar toda su furia en un solo turno. También funciona con los turbos de los personajes normales, aunque en algún caso (**Rikku**, por ejemplo) no son demasiado efectivos estos ataques. Otro aspecto que debes cuidar es la presencia de tus personajes en batalla. En las luchas importantes, es recomendable que todos intervengan para ser recompensados al finalizar.

2. 1 - BROTE DE SINH

- **Localización:** Zanarkand (al comienzo)
- **Puntos de Vida:** 2.400
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que puedes robar:** Ninguno

Este enemigo sólo tiene un ataque. Usa la magia Gravedad que puede restar un cuarto de la vida de tus personajes. Sin embargo, también rellenará la barra de Turbo. Usa este ataque en cuanto puedas. No supone ninguna complicación.

2.2 - ESCAMAS DE SINH

- **Localización:** Zanarkand (al comienzo)
- **Puntos de Vida:** 100 cada una/ Tanque 1.000
- **Debilidades:** Ninguna
- **Ítems que puedes robar:** Ninguno

Un gran número de escamas se desprenderán del cuerpo de **Sinh** y se interpondrán en tu camino. Acaba rápidamente con aquellas cuyas alas empiecen a brillar. De otra manera lanzarán un potente ataque. Cuando **Auron** te lo indique, comienza a atacar al tanque que está en un lado de la carretera. Al explotar acabará la batalla.

2.3 - JOSGUEIN

- **Localización:** Ruinas sumergidas
- **Puntos de Vida:** 32,767
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Ninguno

Este gigantesco pez te atacará en cada turno, llegando a restar media vida en cada ataque. Sim embargo, para vencerle sólo tendrás que aguantar tres o cuatro turnos hasta que una **Tidus** pueda huir de él.

2.4 - KLIKK

- **Localización:** Tras las Ruinas sumergidas
- **Puntos de Vida:** 1.500
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Granada

Observa la barra que indica el orden de las acciones para averiguar cuándo atacará este monstruo. Es lento y fallará muchos de sus ataques, pero también es poderoso. Cuando le hayas quitado la tercera parte de la vida más o menos, aparecerá **Rikku** para ayudarte. Utiliza su habilidad de robar y hazte con alguna granada cuando se agoten. Úsalas contra él para vencerle.

2.5 - TROS

- **Localización:** Bajo el barco de los Al-Bhed
- **Puntos de Vida:** 2.200
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Granada

En la batalla contra este calamar gigante tendrá lugar un tutorial sobre la utilización de los comandos especiales que aparecen al pulsar izquierda en el menú de acciones. Usa el de **Rikku** para recuperar algo de vida cuando el enemigo se aleje de los protagonistas. El de **Tidus** consistirá en un ataque combinado por los dos lados. Si sigues estos patrones no debería ser difícil acabar con él. También es buena idea que **Rikku** le lance granadas.

2.6 - KIMAHRI

- **Localización:** Isla de Besaid
- **Puntos de Vida:** 750
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Ninguno

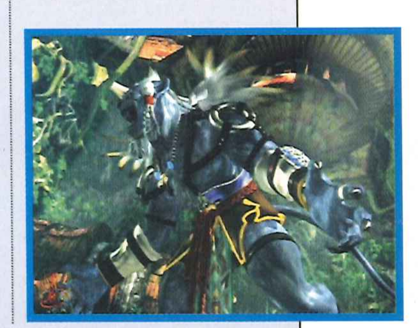


Uno de los guardianes de **Yuna** no te recibirá del todo bien. Este *Ronso* utiliza ataques físicos y cada tres turnos emplea una técnica llamada Salto que te provocará una gran pérdida de puntos de vida. Emplea el turbo en cuanto te sea posible. No tendrás que acabar con él.

2.7 - SINH

- **Localización:** Barco SS Liki
- **Puntos de Vida:** 2.000 / Escamas 200
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Ninguno

En esta batalla se te presentan cuatro objetivos. Tienes tres escamas delante de ti y al propio **Sinh** dando vueltas alrededor del barco. Primero acaba con dos de los tres ▸



enemigos pequeños. No mates al tercero o **Sinh** enviará a tres más. Después, usa la magia negra de **Lulu** y el balón de **Wakka** para atacar a **Sinh**. También puedes invocar a **Valefor**.

2.8 - SINH ECHUILLES

• **Localización:** En el agua bajo el SS Liki
• **Puntos de vida:** 2.000
• **Debilidades:** Oscuridad
• **Items que robar:** Ninguno

Sólo cuentas con **Tidus** y **Wakka** para esta batalla. Lo primero que debes hacer es utilizar el ataque de **Wakka** que inflinge ceguera en el enemigo para poder escapar de la mayoría de sus ataques. No te obceques en destruir a los enemigos pequeños que aparecen a su lado, porque siempre surgirán más.

2.9 - LORD OCHU

• **Localización:** Kilika (en el camino que conduce al templo)
• **Puntos de Vida:** 4649
• **Debilidades:** Fuego
• **Items que robar:** Ninguno

Este ser es muy vulnerable al fuego, así que



haz que **Lulu** lance este hechizo. Incluso puedes aumentar su velocidad por medio de **Tidus** si lo ves necesario. Ten precaución con sus ataques que envenenan a los personajes. Cuando tenga menos de 2.000 puntos de vida, entrará en un estado de letargo. Atácale rápidamente para despertarle o se curará. Invocar a **Valefor** también es una buena elección.

2.10 - BROTE DE SINH

• **Localización:** Kilika (antes del templo)
• **Puntos de Vida:** 3.000 / Tentáculos 450
• **Debilidades:** Fuego
• **Ítems que robar:** Ninguno

Primero céntrate en los tentáculos, ya que éstos absorberán cualquier ataque mágico contra la cabeza. Haz que **Lulu** use su hechizo de fuego contra ellos como en la batalla anterior. Cuando estén acabados, será la hora del enemigo principal. Ahora puedes utilizar tus ataques físicos normales contra él. Si estás mal de vida utiliza a **Yuna** para curar al grupo.

2.11 - OBLITZERATOR

• **Localización:** Luca
• **Puntos de Vida:** 6.000
• **Debilidades:** Electro
• **Items que robar:** Ninguno

Como es habitual en la saga *Final Fantasy*, este engendro mecánico es muy débil contra el elemento Electro. Atácale hasta que **Tidus** pueda ejecutar un movimiento especial consistente en activar una grúa que se encuentra en uno de los laterales. La primera vez no dará resultado, pero si utilizas la magia de **Lulu** Electro contra la máquina, acabará por activarse. Entonces haz que **Tidus** la use para inflingir una gran cantidad de daño que casi seguro terminará con el enemigo.

2.12 - DEVORADOR DE CHOCOBOS



• **Localización:** Camino de Miihen
• **Puntos de Vida:** 10.000
• **Debilidades:** Fuego
• **Items que robar:** Ninguno

Esta batalla es algo especial. El enemigo tratará de arrastrarte hacia un abismo. Si caes no morirás, pero perderás la ocasión de acabar con él, con la consiguiente pérdida de puntos de movimiento que eso significa. Así pues, deberás terminar con él rápidamente. Acelera a **Lulu** y utiliza sus ataques de fuego. Que **Wakka** le ciegue con su habilidad para tal fin, también ayudará. Por último las habilidades de **Auron** de romper la defensa y menguar la capacidad de ataque son útiles. Cuando esté casi muerto, **Lulu** te informará de que es hora de lanzarle al abismo. Tienes que causarle 400 puntos de daño más o menos para lograrlo.

2.13 - BROTE DE SINH



• **Localización:** Camino de las Rocas Hongo
• **Puntos de Vida:** 12.000 / Cabeza4.000/ Brazos 800
• **Debilidad:** Ninguna
• **Items que robar:** Ninguno

Al componerse de tres partes, tiene más turnos de ataque. Por ello es muy recomendable que utilices la habilidad Prisa de **Tidus** en tus personajes. Utiliza a **Wakka** para atacar su cabeza y a **Auron** para destruir sus brazos antes de centrarte en el cuerpo. Es una lucha bastante complicada, sobre todo si no cuentas con los personajes evolucionados lo suficiente. Cuando el bicho comienza a mover su cabeza, es señal de que va a lanzar un ataque que envenenará a tus personajes. Utiliza a **Yuna** o los antídotos para curarlos. De nuevo **Auron** es el personaje más útil para acabar con el cuerpo. También funcionan bien los Eones, sobre todo *Ifrit*.

2.14 - BROTE DE SINH

• **Localización:** Camino de las Rocas Hongo
• **Puntos de Vida:** 6.000 / Cabeza 1.000 / Brazos 800
• **Debilidad:** Ninguna
• **Ítems que robar:** Ninguno

De nuevo te tocará enfrentarte contra este «pedazo» de **Sinh**. Aunque en esta ocasión será mucho más sencillo, ya que en tu equipo se encuentra **Seymour**. Este personaje cuenta con unos hechizos mucho más potentes que **Lulu**. Utiliza los de fuego para acabar rápidamente con la cabeza y los brazos. Puedes invocar al Eon de **Seymour**, Anima, cuando la barra de turbo esté llena, y ver su terrible y devastador ataque.

2.15 - EXTRACTOR

• **Localización:** Camino de la Luna
• **Puntos de Vida:** 4.000



• **Debilidad:** Electro
• **Items que robar:** Ninguno
En esta batalla contarás sólo con **Wakka** y **Tidus**. Aún así no supondrá ningún quebradero de cabeza. Su único ataque peligroso son las cargas de profundidad. Puedes acelerar a los personajes gracias a **Tidus** para gozar de más turnos antes de que el enemigo pueda realizar alguna acción.

2.16 - SPHERIMORPH

• **Localización:** Macalania
• **Puntos de Vida:** 12.000
• **Debilidad:** Variables
• **Items que robar:** Eter
Al comienzo puede parecer un enemigo complicado, pero una vez que descubras su esquema de comportamiento verás que no es tan difícil. Propínale un ataque físico con algún personaje y el enemigo responderá con una magia elemental. Entonces usa a **Lulu** para atacarle con un hechizo de signo contrario (por ejemplo, si te ataca con Fuego, respóndele con Hielo). Al hacer ésto le restarás una gran cantidad de energía. Unos cuatos turnos y será historia.



2.17 - CRAWLER

• **Localización:** Macalania
• **Puntos de Vida:** 16.000/ Negator 1.000
• **Debilidades:** Electro
• **Items que robar:** Manto de Luna
Son dos enemigos en uno. El pequeño ser que flota impedirá que le ataques con magias, así que acaba primero con él. Para tal labor utiliza a **Wakka**. Una vez logrado, haz que **Lulu** utilice sus magias Electro. Empezará una cuenta atrás. Cuando llegue a cero lanzará un devastador ataque. Para evitarlo, invoca a **Ixion** con **Yuna** cuando la cuenta esté en uno. Al ser del mismo elemento, el ataque no le provocará grandes daños, sobre todo si utilizas la barrera. Termina con el enemigo usando al caballo de trueno y su turbo si tienes oportunidad.

2.18 - SEYMOUR

• **Localización:** Templo de Macalania
• **Puntos de Vida:** 6.000 / Anima 18.000
• **Debilidades:** Ninguna
• **Items que robar:** Eter +, Ultrapoción, Granada
Tras descubrir la verdad sobre este «benefactor» de la humanidad, deberás enfrentarte a él por primera vez. Es sin duda la batalla más difícil a la que te has enfrentado hasta ahora. Al comienzo de la batalla estará protegido por dos de sus guardianes *Guado*. Lo primero que debes hacer es acabar con ellos. La cosa se complica, porque se curarán cada vez que les ataques. Puedes utilizar a **Rikku** para robarles las pociones que usan para este fin, o bien utilizar algún turbo como el de **Lulu** o **Wakka,** e incluso el de uno de los Eones para poder matarlos en un solo turno y así impedir que puedan curarse. Cuando mueran, lanzarán un hechizo de coraza y escudo en **Seymour**. Utiliza los comandos especiales con **Yuna**, **Tidus** y **Wakka** para subir sus características. Cuando **Seymour** esté bajo de vida, invocará a **Anima**. Esta gigantesca criatura puede acabar con todos tus personajes de un solo golpe, pero tus ataques normales también serán más efectivos contra **Anima** que contra **Seymour**. Cuando su barra de Turbo se llene, llama a uno de los Eones de **Yuna** para que absorba el impacto. Cuando muera, tendrás que luchar de nuevo contra **Seymour**. Esta vez sus ataques más peligrosos serán las dobles magias. Utiliza escudos para protegerte. No invoques a las criaturas de **Yuna**, ya que **Seymour** acabará con ellas en un solo movimiento (a no ser que alguno de los Eones tenga la barra de Turbo llena, ya que entonces puedes lanzar su potente ataque nada más aparecer).

2.19 - WENDIGO

• **Localización:** Macalania (después del Templo)
• **Puntos de Vida:** 18.000 / Guardianes Guado 1.200
• **Debilidades:** Fuego
• **Items que robar:** Ultrapoción



Primero roba las pociones a los guardianes *Guado* y acto seguido acaba con ellos. Si hechizan al «Yeti» utiliza un remedio para devolverle al estado normal o causará un daño mucho mayor con sus ataques. Cuando esté solo duérmele con *Wakka* y utiliza los hechizos de fuego de **Lulu** para terminar con él.

2.20 - EFREY

• **Localización:** Aeronave (cerca de Bevelle)
• **Puntos de Vida:** 32.000



• **Debilidades:** Ninguna
• **Items que robar:** Piedra Agua
Otro enemigo de los difíciles. Antes que nada debes saber que tanto **Rikku** como **Tidus** cuentan en esta batalla con un comando especial que pueden realizar para que la nave se aleje del monstruo. Mira la barra que indica el orden de los turnos para saber cuándo realizará este movimiento. Es recomendable utilizarlo, por ejemplo, cuando **Evrae** inhale será la señal de que utilizará su aliento venenoso. Si la nave está alejada, es más que probable que esquives este devastador ataque. Es recomendable usar a **Tidus** para hacer que el enemigo se mueva más lento. Cuando tengas poca vida o estés envenenado, haz que **Rikku** use uno de sus remedios *Al Bhed*. Cuando le quede poca vida, utilizará el hechizo Prisa y atacará con más frecuencia. Llama a los Eones para rematarle. ▶

s u p e r g u í



2.21 - ISAARU

• **Localización:** Bevelle (tras Pasaje Purgación)
• **Puntos de Vida:** Grothia 8.000 / Pteyra 12.000 / Spathi 20.000
• **Debilidades:** Depende
• **Items que robar:** Ninguno

Se trata de una batalla entre los Eones de **Yuna** y los del invocador rival. Él llamará primero a **Ifrit** (más o menos). Para combatirlo utiliza a **Shiva**, ya que maneja el elemento contrario (suena a *Pokémon*, ¿verdad?). Después llamará a un primo de **Valefor**. Sigue utilizando a **Shiva** si está viva. Si no, llama a cualquier otro de tus Eones, pero ten en cuenta que la tercera de sus invocaciones será *Bahamut*. Cuando la cuenta atrás de este ser vaya a llegar a cero, utiliza la barrera de tu criatura para bloquear el daño de su ataque Turbo.

2.22 - EFREY ALTANA

• **Localización:** Bevelle (en el agua)
• **Puntos de Vida:** 16.384
• **Debilidad:** Magia de Curación
• **Items que robar:** Piedra Agua

Pese a lo que pueda parecer, es uno de los enemigos más sencillos del juego. Primero haz que **Rikku** le robe su preciado objeto y acto seguido lánzale una Cola de Fénix. Al ser un enemigo tipo zombi, acabará con él. Lo mismo ocurrirá con los diferentes tipos de pociones curativas.

2.23 - NEO SEYMOUR

• **Localización:** Bevelle
• **Puntos de Vida:** 36.000
• **Debilidades:** Ninguna
• **Items que Robar:** Tetra Elemental

De nuevo el **Maestro Guado** se interpone entre el grupo y la libertad. Además del propio **Seymour**, otro enemigo llamado **Gárgola Espectral**, anexionado a su cuerpo, aparecerá en la batalla. No te preocupes por él, centra tus ataques en **Seymour**. Primero usa los comandos especiales de **Tidus**, **Yuna** y **Auron** para mejorar algunas de sus características. Sería una buena idea que llegaras a esta batalla con los Turbos de tus personajes y los Eones de **Yuna** al máximo. Sobre todo estos últimos, ya que sólo tendrán un turno para atacar antes de que desaparezcan. **Seymour** se quitará vida a él mismo para dársela a la Gárgola, que podrá curarle. Si convierte en piedra a uno de tus personajes, usa inmediatamente el *item* correspondiente para solucionarlo. Otra estrategia, algo más arriesgada, es usar espejo en tus personajes. De este modo todos los hechizos de **Seymour** le rebotarán e inflingirán daño. Aún quedará un ataque físico del que preocuparte, pero no es demasiado peligroso. Pero ten cuidado de no utilizar magias curativas sobre tus personajes, o beneficiarán al enemigo.

2.24 - GÓLEM GUERRERO

• **Localización:** Llanura de la Calma (Puente)
• **Puntos de Vida:** 64.000
• **Debilidades:** Ninguna
• **Items que robar:** Manto Lunar

Un enemigo duro, sobre todo por su resistencia y sus ataques físicos. Sobre todo ten cuidado con el Puñetazo. Protege a tu equipo de ellos gracias a **Yuna**. Reduce la defensa del engendro con la habilidad de **Auron** para que tus ataques hagan más daño. Los hechizos más potentes de **Lulu** también pueden hacer un buen trabajo.

2.25 - BIRAN Y YENKE RONSO

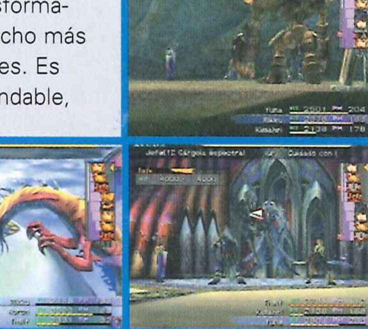
• **Localización:** Monte Gagazet
• **Puntos de Vida:** Depende de los que tenga Kimahri
• **Debilidades:** Ninguna
• **Items que robar:** Esfera de Nivel 3

En esta batalla contarás sólo con **Kimahri**. Puedes aprender muchas habilidades de ellos. Al principio del combate será imposible hacerles daño, ya que se protegerán mutuamente. Cuando estés atrapado entre ellos, centra tus ataques en uno de ellos, pues el último que quede se hechizará para aumentar su fuerza. Aún así no será difícil derrotarle.

2.26 - SEYMOUR BETA

• **Localización:** Monte Gagazet
• **Puntos de Vida:** 70.000
• **Debilidades:** Ninguna
• **Items que robar:** Elixir

Una vez más este molesto personaje de pelo azul aparecerá para amargarte la vida. En esta transformación será mucho más duro que antes. Es muy recomendable, por no decir vital, que en el tramo anterior hagas que tus Eones llenen por completo su barra de turbo. Si no, lo pasarás muy mal. Como en el combate anterior, el objetivo secundario que está unido a su cuerpo le protegerá. A su vez, **Seymour** se quitará energía para dársela a la Gárgola, por lo que los ataques que afectan a las dos partes del enemigo son doblemente efectivos. Cuando elimine los hechizos protectores sobre tu grupo, es señal de que va a lanzar su ataque más destructivo. Protégete entonces. Si no, es probable que elimine a todo tu equipo. Si es un personaje el que queda en pie, utiliza un *Omniféníx* para revivir a los demás. Cuando sea él el que se proteja con un hechizo, elimínalo para poder atacar con garantías. Otra de sus artimañas será lanzar un ataque que convertirá a uno de tus perso-









najes en Zombi. Acto seguido utiliza un hechizo de cura para matarle por completo. Para evitar este estado, utiliza el Agua Sagrada. De todas formas, si has seguido mi consejo y utilizas los Turbos de los Eones (sobre todo el de **Bahamut**) no tardará demasiado en morder el polvo.

2.27 - CUSTODIO SACRO

- **Localización:** Justo antes de llegar a Zanarkand
- **Puntos de Vida:** 40.000
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Ether +

Un enemigo sencillo si conoces sus rutinas de ataque. La más molesta de ellas es la que provoca estados alterados varios en tus personajes. Utiliza a **Yuna** y/o los *items* correspondientes para atajar las consecuencias. También lanzará hechizos de curación sobre él mismo. Para evitar que se regenere, simplemente lanza el hechizo espejo sobre el enemigo y el beneficiado por estas magias serás tu.

2.28 - GUARDIÁN ESPECTRAL

- **Localización:** Zanarkand
- **Puntos de Vida:** 52.000
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Ether+

Justo después de resolver el último *puzzle* de esferas, tendrás que eliminar a un molesto ser. Se trata de una batalla en la que cuenta más la estrategia que la fuerza bruta. Como podrás ver, cada personaje cuenta con un comando especial para trasladarse a una de las casillas que estén desocupadas. Cuando atacas al enemigo, éste responderá dañando a los personajes que se encuentren en los círculos de delante de él. Por lo tanto, mantente siempre que puedas a su espalda. De todas for-



mas, tampoco estarás seguro allí, ya que con su cola puede infundir un estado de furia a uno de tus personajes y, como consecuencia, perderás el control sobre él. Cúrale antes de nada. Cuando haya recibido una cantidad considerable de daño, utilizará unas minas sobre algunos de los círculos. Huye de ese lugar antes de que explote o morirás de inmediato. De nuevo los Turbos de los Eones te serán de gran utilidad. Otra estrategia que puede dar resultado, consiste en tener al personaje con más puntos de vida enfrente del enemigo y a **Yuna** y a otro personaje detrás. Protege y cura al luchador que está frente al enemigo y éste no se dará la vuelta casi nunca.

2.29 - YUNALESCA

- **Localización:** Zanarkand
- **Puntos de Vida:** 1ª forma 24.000 / 2ª forma 48.000 / 3ª forma 60.000
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Fluido de Vida

La primera de sus formas es bastante sencilla. Utiliza a **Wakka** o **Auron** para acabar con ella. Haz que **Yuna** proteja a los personajes y que **Tidus** les infunda prisa. Si ella elimina los hechizos positivos con su ataque, vuelve a lanzarlos. La segunda forma es algo más complicada. Con uno de sus ataques convertirá a tus personajes en Zombis. No los cures a no ser que sea completamente necesario. En su tercera forma lanzará un hechizo que aniquilará instantáneamente a tus personajes, a no ser que estén en forma Zombi. Guarda a tus Eones para esta última transformación. Por último, hay una habilidad llama *Sanctus* que resulta tremendamente efectiva contra este enemigo en particular. Si **Yuna** la ha aprendido antes de entablar esta batalla, será mucho más fácil sobrevivir. Lo único que debes hacer es protegerla todo lo que puedas (si tienes objetos a pruba de los estados Zombi y Muerte equípaselos) y recargar su magia mientras ella lanza este hechizo.

2.30 - ALETAS DE SINH

- **Localización:** Sinh (Aeronave)
- **Puntos de Vida:** 65.000
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Omnipoción

A bordo de la nave de los *Al Bhed* deberás enfrentarte con dos partes similares de **Sinh**. Son dos luchas prácticamente iguales, una detrás de otra. Al estar en esta nave, puedes utilizar el comando especial para hacer que se aleje del enemigo. Hazlo cuando un mensaje te informe



de que el núcleo está acumulando energía, o si no recibirás un ataque que te dejará bajo mínimos. Lo que mejor funciona son los ataques físicos. Utiliza todo tipo de hechizos positivos sobre tu equipo para facilitarte las cosas. Una vez que acabes con la aleta izquierda, tendrás que hacer lo mismo con la derecha.

2.31 - SINH

- **Localización:** Aeronave (tras Zanarkand)
- **Puntos de vida:** 36.000 / Genais 20.000
- **Debilidades:** Genais Fuego
- **Items que robar:** Fluido de Vida, Manto Estrella

Este engendro malévolo parece no morir nunca. En su siguiente ataque se presentará bajo dos formas diferentes. Primero céntrate en atacar al enemigo secundario, **Genais**, ya que absorberá todas las magias dirigidas contra **Sinh**. Cuando esté muerto, lanza tus hechizos más potentes contra **Sinh**. Si tienes ▶

S u p e r g u í



la habilidad de potenciarlos con **Lulu** úsala, así como la magia *Sanctus* de **Yuna**. Si lo consideras necesario puedes recurrir a los Eones. Una buena forma de curarte es utilizar los remedios *Al Bhed* de **Rikku**.

2.32 - SINH (2)

• **Localización:** Cerca de Bevelle
• **Puntos de Vida:** 140.000
• **Debilidades:** Ninguna
• **Items que robar:** Piedra Suprema

La última forma de **Sinh** es sin duda la más dura, sobre todo por la gran cantidad de vida que posee. Al principio no podrás usar ataques físicos, así que utiliza la magia negra de **Lulu**. En cuanto puedas, haz que **Auron** rompa su defensa y ataca con **Wakka**. Sus contraataques son terribles, ya que infunden estados alterados como Piedra y Confusión. Cura estos estados inmediatamente o lo pasarás mal. Lánzale lo más poderoso que tengas. No hay ninguna estrategia infalible, todo depende del nivel de tus personajes y, por supuesto, de la suerte.

2.33 - SEYMOUR OMNIS

• **Localización:** Dentro de Sinh
• **Puntos de Vida:** 80.000
• **Debilidades:** Variables
• **Item que robar:** Piedra Brillante

Por fin se presentará ante ti la forma definitiva de tu archienemigo, así como la oportunidad de acabar con él de una vez por todas. En lo primero que debes fijarte es en las ruedas que se encuentran tras él. Son las que determinan su alineación elemental en cada momento. Atácale con una magia de elemento contrario. Cuando utilice un hechizo para eliminar todas las protecciones sobre tu equipo, será la señal de que va a utilizar su magia Ultima, la más poderosa. Llama a uno de los Eones de **Yuna** si quieres que reciba el impacto en lugar de los personajes. También puedes utilizar a los Eones del mismo elemento con el que está atacando, de este modo no sufrirán daños. Cuando haya recibido una cantidad importante de impactos, hará que cambien los objetos que determinan su ataque elemental. Usa a **Wakka**, a **Tidus**, a **Auron** o a **Kimahri** para atacar a estos objetos de tal manera que puedas poner los cuatro del mismo color alineados y continúa atacando con la magia opuesta.

2.34 - BRASKA

• **Localización:** Jardín del Dolor



• **Puntos de Vida:** 1ª forma 60.000 / 2ª forma 120.000
• **Debilidades:** Ninguna
• **Items que robar:** Ninguno

En realidad tendrás que enfrentarte al Eón de **Lord Braska**. Es la última lucha «real» del juego, aunque no por ello tiene que ser la más difícil si llegas a ella con todos los personajes suficientemente evolucionados. Las dos *Pagodas* de **Yevon** que están presentes en esta lucha curarán al Eón y le recargarán la barra de Turbo. En esta primera forma su ataque no es demasiado poderoso, así que no deberías tener problemas en acabar con él. En su segunda forma es mucho más peligroso, ya que utilizará un ataque con su espada que dañará a todos tus personajes. Además su ataque Turbo cambiará cuando tenga poca vida. Aparecerá el padre de **Tidus**, **Jecht**, y quitará una gran cantidad de vida a los personajes. Para evitarlo, utiliza el comando especial de **Tidus** para hablar con él. Eso hará que su barra de Turbo se vacíe. Utiliza los Eones que tengas aún vivos y las magias más potentes para reducir su vida hasta cero.

2.35 - EONES DE YUNA

• **Localización:** Jardín del Dolor
• **Puntos de Vida:** Los mismo que tenían
• **Debilidades:** Las propias de cada uno
• **Items que robar:** Ninguno

Una batalla de puro trámite, ya que no puedes morir. Irán apareciendo todos los Eones de **Yuna** con las mismas habilidades y características que cuando estaban contigo y deberás ir acabando con ellos uno por uno. También puedes utilizar a los que no han salido aún a combatir contra ti. Si mueres serás resucitado automáticamente.

2.36 - YEVON

• **Localización:** Jardín del Dolor
• **Puntos de Vida:** 99.999
• **Debilidades:** Ninguna
• **Items que robar:** Ninguno

Otra batalla en la que serás resucitado automáticamante si mueres. El enemigo se curará cada vez que le ataques. Para vencerle puedes emplear la magia Espejo en tu grupo y así devolverle su poderosa magia, o bien convertirle en zombi para que se dañe cada vez que intente curarse. La magia Gravedad de **Lulu** también puede ser efectiva.

03 - SECRETOS Y BÚSQUEDAS ALTERNATIVAS

Como en cualquiera de los nueve anteriores *Final Fantasy*, la décima entrega cuenta con un buen número de objetivos ocultos que alargarán la vida del juego y servirán de entretenimiento durante muchas horas para los más pacientes. Como es lógico, ninguna de estas misio-







nes es necesaria en absoluto para finalizar el juego, ni cambiarán en ningún caso el desenlace del mismo. El momento más adecuado para relizarlas es tras haber acabado con **Yunalesca** en las Ruinas de *Zanarkand*, cuando tienes el control de la nave de los *Al Bhed*. En este punto del juego tienes



una mayor libertad y facilidad para desplazarte por las diferentes localizaciones del mapa, así que no dudes en aprovecharlo.

3.1 - LOCALIZACIONES SECRETAS

Cuando tengas el control de la nave, podrás acceder a lugares ya visitados para atar cabos que quedaron pendientes, pero también puedes investigar el mapa para encontrar nuevas localizaciones. La forma más fácil de hacerlo es introducir las siguientes coordenadas:

- **Templo de Baaj:** X14 Y60
- **Duna de Sanubia:** X15 Y41
- **Ruinas Omega:** X74 Y36
- **Cascada de Besaid:** X31 Y73
- **Ruinas de Miihen:** X34 Y58
- **Campo de Batalla:** X42 Y57

Otro método sencillo para alcanzar las zonas ocultas del juego es utilizar palabras clave, que te serán dadas en *Al Bhed* durante el transcurso del juego:

- **Roca Hongo:** Mano de Dios
- **Ruinas de Besaid(1):** Victoriosa
- **Ruinas de Besaid(2):** Murasame

En todos estos lugares encontrarás objetos especiales de gran interés, como equipo para tus personajes o *items* que serán necesarios para cumplir otras misiones.

3.2 - EONES OCULTOS

Yojimbo: Este guardián secreto puede ser conseguido por tu equipo antes de llegar a *Zanarkand*, aunque en ese momento puede resultar difícil, ya que requiere un gran esfuerzo económico. Al salir de la Llanura de la Calma, donde luchaste contra el *Gólem*, verás un puente por el que se llega al Monte *Gagazet*. En lugar de seguir por él desvíate por el camino inferior. Llegarás a una zona con la entrada a una caverna. Entra en ella y avanza hasta el final. Tras la esfera de guardado encontrarás a un invocador y deberás luchar contra su criatura. Utiliza la magia de **Lulu** y a tus Eones para vencerle. Sigue avanzando y entra en la cámara. Habla con **Yojimbo** y te pedirá una cantidad de dinero. Selecciona la respuesta: «Para derrotar al más poderoso de los enemigos» y te requerirá la cantidad menor de las posibles. Puedes darle lo que te pide, pero si quieres que baje su precio ofrécele la mitad de lo que pide más uno. Puedes seguir intentando llegar a un acuerdo, pero no conseguirás que disminuya demasiado su precio. Si no llegas a un acuerdo puedes volver a intentarlo desde el principio. Al final se unirá a tu equipo.

Anima: Esta es la misteriosa y aterradora criatura que invocaba **Seymour**. Para poder hacerte con ella primero tienes que haber completado todos los *puzzles* de las esferas por completo, habiendo conseguido las recompensas secretas. Si no es así, hay una forma de volver a ellos. Cuando tengas la aeronave después de vencer a **Yunalesca**, habla con **Cid** y **Yuna**. Ve al gran puente que hay en el mapa. Tras las escenas podrás volver a los templos anteriores. Una vez cubierto este requisito ve al Templo de *Baaj* introduciendo las coordenadas. Entra por el paso sumergido. Tendrás que enfrentarte a **Josguein**. Lo único peligroso que tiene es su ataque que puede petrificarte. Usa la magia y los Turbos de **Wakka**, **Rikku** y **Tidus** para acabar con él. Entra en el templo. Encontrarás seis estatuas que se corresponden con los seis templos de *Spira*. Cinco de ellas se activarán. Para conseguir activar la última tienes que volver al Templo de *Zanarkand*. Te encontrarás con un *puzzle* consistente en unos paneles en el suelo. Activa los tres de la primera sala y los cuatro de la segunda. Conseguirás una Esfera de Destrucción. Colócala al lado del monitor y éste explotará. Regresa al Templo





de *Baaj* y observarás que las seis estatuas se hallan ya en el mismo estado. Procede a la cámara siguiente y, tras una reveladora escena, podrás contar con **Anima**.

Hermanas Magus: Para poder controlar a estas viejas conocidas de la saga, primero tienes que contar con todos los Eones anteriores. Después debes capturar a todos los enemigos del Monte *Gagazet* y reclamar tu recompensa de la Arena. Por si no lo sabes, este lugar está localizado en una entrada situada al Este de la Llanura de la Calma. Cuando tengas el *item* en cuestión tendrás que llegar al Templo *Remiem*, también en la misma zona abierta. Para llegar allí consigue un *Chocobo* de cualquierda de los jinetes y dirígete a la derecha desde la entrada. Usa la Pluma de *Chocobo* para saltar y llegar al templo. Dentro de él te toparás con un extraño individuo que te retará a ▸

superguí

enfrentarte a todos los Eones del juego. Cuando derrotes a **Bahamut** te otorgará otro extraño objeto. Usa ambos en la puerta para poder hacerte con la última criatura de invocación.

3.3 - ARMAS LEGENDARIAS

• **Espejos:** Para conseguir el arma definitivo de cada personaje, primero tienes que conseguir un *item* llamado Espejo Nublado. Primero ve a la Llanura y hazte con un *Chocobo*. Ve al Templo *Remiem* (ya sabes, el puente roto al Este y la Pluma para saltar). En el templo se te retará a una carrera. Gana y obtendrás el espejo. Ahora tienes que activarlo. Entra en el Bosque de Macalania. Localiza el punto de guardado cerca de la madre y el niño, al Sur. Acto seguido habla con su padre en el campamento. Ve al Sur y verás un camino brillante que asciende. Sube y verás al chico. Habla con él y usa el Espejo en el cristal. Ahora tendrás un Espejo De los 7 astros que usarás para conseguir liberar el verdadero poder de las preciadas Armas Legendarias.



• **Caldbolg (Tidus):** En la Llanura habla con la jinete y te retará a cumplir varios ejercicios a lomos del *Chocobo*. Después, deberás derrotarla en una carrera. Cuando lo hayas hecho, dirígete a la sección Noroeste de la zona para encontrar una rampa que desciende. Allí encontrarás el arma si vas con el Espejo De los 7 astros. Pero para lograr el verdadero poder de esta espada, tienes que encontrar dos objetos especiales relacionados, en este caso, con el Sol. Ésto es aplicable a todos los personajes. Si no lo haces, el arma no gozará de ninguna habilidad especial. El primero de estos objetos está en el Templo de *Zanarkand*, donde luchaste contra **Yunalesca**. Lo encontrarás en un cofre. El segundo es más difícil de conseguir. Debes lograr un tiempo de 0:0.0 en el reto que te propone el entrenador de *Chocobos* en la Llanura. Es muy complicado, pero la clave reside en utilizar los Globos. Cuando tengas los dos objetos, podrás utlizarlos en el mismo lugar donde obtuviste el Espejo De los 7 astros.

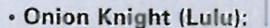
• **Nirvana (Yuna):** Para conseguir el arma definitiva de la entrenadora tienes que atrapar a un representante de cada una de las especies que habitan la Llanura. El dueño de la Arena te dará un cofre que sólo podrás abrir si cuentas con el Espejo De los 7 astros. El primero de los objetos especiales de la Luna está en la playa de *Besaid*. Nada hasta una pequeña cala y lo encontrarás.



El otro te lo dará el individuo del Templo de *Remiem* cuando ganes a todos sus Eones. Una vez que los tengas ya sabes, al bosque de *Macalania* a liberar el verdadero poder del arma.

• **World Champion (Wakka):** Tan solo tienes que volver a *Luca* con la aeronave y hablar con la camarera del café. Si no te lo da, necesitarás ganar más partidos de *Blitzbol*. Los dos objetos, esta vez de **Júpiter**, también se relacionan con el deporte favorito de *Spira*. El primero está dentro de una de las taquillas del equipo de **Wakka** en el estadio de *Luca*. El segundo aparecerá al ganar uno de los partidos de la liga. Sin embargo, debes haber aprendido los tres turbos del capitán de los *Aurochs* para poder obtenerlo. Cuando tengas ambos utiliza el Espejo para elevar el poder del arma.

• **Masamune (Auron):** Primero hazte con la Espada Oxidada. Se encuentra en la Llanura, donde derrotaste al *Gólem*. Ve a la derecha del puente y baja la rampa. Cuando la tengas dirígete a la Roca Hongo y encuentra la estatua de **Lord Miihen**. Para ello, tienes que utilizar la Roca Flotante, marcada en el mapa. Utiliza la espada en la estatua y recibirás el preciado arma. El primero de los objetos está al final de la Vieja Carretera, al Sur de la carretera de la Roca Hongo. El segundo te llevará mucho más tiempo. Tendrás que capturar para el dueño de la Arena un ejemplar de cada una de las especies de diez zonas diferentes de *Spira*, o capturar un ejemplar de cada uno de los monstruos de diez categorías distintas.



• **Onion Knight (Lulu):**



Es sencillo obtener esta arma. Ve al templo de *Baaj*, nada hacia las puertas dobles y sigue hacia el Norte. Lucharás contra **Josguein**. Tras la lucha busca en el área circular al Sur para encontrarla. El primero de los *items* de **Venus** está en *Guadosalam*, en la cámara del Etéreo (donde aparecían los muertos). El segundo se halla en la agencia de viajes de **Rin**. Esquiva doscientos rayos seguidos (sin salvar) en las Llanuras y ve a reclamar tu premio.

• **Spirit Lance (Kimahri):** De nuevo en la Llanura de los Rayos, tienes que rezar delante de tres de las piedras brillantes presionando cuadrado. Una vez hecho, dirígete al Sur y verás un fantasma. Síguelo y llegarás a una torre. Reza una vez más y aparecerá el cofre con el premio en su interior. Ahora a por los dos objetos, de **Saturno** esta vez. El primero se halla en el lugar donde venciste a





Seymour en el Monte *Gagazet*, escondido entre los pilares del Norte. Para conseguir el segundo tendrás que completar el mini-juego de las mariposas en el bosque de *Macalania*. Atrapa las azules y esquiva las rojas, o perderás tiempo. Cuando logres superar el *set* aparecerá el premio.

• **Godhand (Rikku):** Habla con **Cid** en la aeronave e introduce la palabra clave «Mano de Dios» para que aparezca en el mapa una nueva localización. Al final del camino encontrarás el arma que buscabas. Los objetos de **Mercurio** para potenciarla son algo más complicados de conseguir. El primero está en el desierto de *Sanubia*, en uno de los remolinos de arena. Para lograr el segundo tienes que completar otro mini-juego en este desierto. Ve a la zona donde estaba la casa de los *Al Bhed*. En la roca con el dibujo se te informará de las reglas del juego. Tienes que encontrar diez esferas que poseen diez guardianes.

3.4 - LOCALIZACIÓN DE LOS DICCIONARIOS AL BHED

Ya sabes que este extraño grupo de individuos, al que **Rikku** pertenece, habla una lengua que será incomprensible para ti. Para lograr entender lo que dicen, debes encontrar los volúmenes que se encuentran desperdigados por toda *Spira*:

- **Volumen I:** Barco Al Bhed, cubierta.
- **Volumen II:** Tienda de la Legión en Besaid.
- **Volumen III:** Barco SS Liki, sala de máquinas.
- **Volumen IV:** Kilika, posada.
- **Volumen V:** Barco SS Wino, en el Puente.
- **Volumen VI:** Estadio de Luca, sótano B.
- **Volumen VII:** Cine de Luca, recepción.
- **Volumen VIII:** Agencia de viajes de Rin en la carretera de Miihen.
- **Volumen IX:** Carretera Miihen, al Norte (Nueva Carretera).
- **Volumen X:** Carretera Roca Hongo.
- **Volumen XI:** Carretera de Djose.
- **Volumen XII:** Muelle Río de la Luna.
- **Volumen XIII:** Guadosalam, dentro de una casa.
- **Volumen XIV:** Agencia de viajes de Rin en Llanura de los Rayos.
- **Volumen XV:** Macalania (rama cerca del punto de guardado).
- **Volumen XVI:** Agencia de viajes del Lago de Macalania.



- **Volumen XVII:** Desierto de Sanubia.
- **Volumen XVIII:** Desierto de Sanubia.
- **Volumen XIX:** Hogar de los Al Bhed (entrada).
- **Volumen XX:** Hogar de los Al Bhed (dormitorios).
- **Volumen XXI:** Hogar de los Al Bhed (corredor).
- **Volumen XXII:** Templo de Bevelle (tras la boda).
- **Volumen XXIII:** Llanura de la Calma, al Noroeste.
- **Volumen XXIV:** Templo de Remiem.
- **Volumen XXV:** Caverna donde consigues a Yojimbo.
- **Volumen XXVI:** Ruinas Omega.

3.5 - VOLVIENDO A LOS TEMPLOS

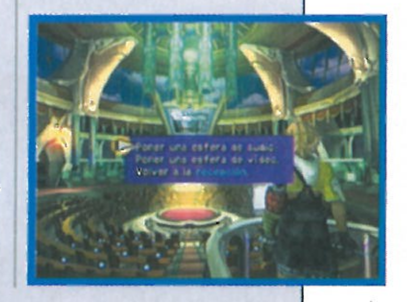
Si vuelves a las cámaras de los Oradores tras haber conseguido la **Aeronave**, podrás conseguir esferas e *ítems* de interés en los templos de *Bevelle, Kilika, Djose* y *Macalania*.

3.6 - COFRES DE LOS AL BHED

Durante el transcurso de la escena en los que los *Guado* atacan el hogar de los *Al Bhed*, encontrarás tres cofres con extraños mecanismos de apertura. El primero lo encontrarás en la habitación donde se halla el Volumen XX. Al intentar abrir el cofre se te presentarán tres pantallas sucesivas en las que deberás elegir una palabra. En la primera elección selecciona la palabra que se encuentra en la parte inferior central. En la segunda, escoge la situada a la derecha, en la fila de en medio. En la tercera, selecciona la palabra central de la segunda fila. De este modo, podrás llevarte el contenido del cofre. El segundo de los cofres se halla poco después de hacerte con el Volumen XXI, tras la puerta iluminada de azul. Para abrirlo tendrás que resolver un enigma numérico. Para el primer número, suma ambos dígitos. Para el siguiente, resta el segundo número del primero. En el siguiente, multiplica el primer dígito por el segundo. En el último, suma ambos dígitos y el cofre se abrirá. Otro cofre aparecerá y deberás responder a unas preguntas. En la primera, elige la tercera respuesta. En la segunda, la cuarta opción. En la tercera, la segunda opción y en la última pregunta, escoge la primera respuesta.

3.7 - CINE DE LUCA

Habla con **Cid** en la aeronave para dirigirte a *Luca*. Podrás acceder a una sala de cine que proyecta un contenido conocido, pero bastante interesante. Para encontrarlo, ve al Sur desde la esfera de guardado, y en la intersección toma el camino Norte. Sigue hacia esa dirección. Verás algunas personas. Al hablar con ellas te contarán que puedes conseguir unas esferas especiales que permiten visualizar escenas de vídeo ya vistas durante el juego, así como escuchar cualquiera de las melodías de **Nobuo Uematsu**. Cada esfera contiene una pieza audiovisual, aunque comprarlas todas te puede salir muy caro.En total hay 50 esferas de vídeo y 68 de audio a tu disposición. Tendrás que ir consiguiéndolas paulatinamente.





La segunda parte de las aventuras de Rynn y su dragón Arokh nos llevará al fin a la derrota total de Jasaad.

Antes de nada, conviene hacer una pequeña aclaración. Al contrario que en los dos primeros escenarios del juego (**Surdana** y **Las Islas**), cuya consecución era bastante lineal, al llegar a las **Tierras del Norte** la cosa se complica. Con la apertura sucesiva de las cuatro puertas, el juego se vuelve mucho menos lineal y deja más margen a la exploración personal. Así pues, la mayoría de las misiones pueden ser realizadas en el orden que a ti te plazca. Si una en particular se te atraviesa, siempre puedes probar con otra. La exploración de los escenarios es más o menos lógica y directa, pero no así el orden en el que deben ser superados los eventos. En esta guía se dará respuesta a los enigmas más complicados y a las situaciones donde puede producirse una desorientación del jugador, pero realizar un paso a paso sería imposible dada a la complejidad y longitud del juego, a pesar de estar dividido en dos partes.

LLEGADA A RAVENSHOLD

Tras salir de las **Islas**, aparecerás en un puerto. Investígalo y habla con todos los personajes que encuentres, incluido el capitán. Cuando lo hayas hecho, avanza volando por el cañón.

MISIÓN SECUNDARIA: LA CUEVA OCULTA

Mientras avanzas por el cañón, antes de llegar a la fortaleza, verás una cueva cerca de una bandera enemiga cuya entrada puede ser difícil de identificar. Entra en ella y explórala a fondo. Llegarás a un punto en el que **Rynn** comenta que el suelo parece débil. Dispara a uno de los barriles explosivos para que el suelo ceda y aparecerás al otro lado del campo de fuerza que parecía infranqueable. Un haz de luz azul te guiará hasta tu recompensa por haberte atrevido a internarte en esta cueva misteriosa. El premio es un poderoso arco con la capacidad de congelar a los enemigos con cada impacto.

MISIÓN SECUNDARIA: LA OTRA CUEVA OCULTA

De nuevo antes de llegar a **Ravenshold**, en uno de los laterales del cañón verás una estatua y un grupo de árboles que ocultan una entrada. Baja y verás que hay cuatro botones, que simbolizan los cuatro puntos cardinales. El orden en el que los tienes que pulsar para que se te permita la entrada es el siguiente: Sur, Este, Este, Oeste, Sur, Norte, Norte, Sur. Para saber cuál es el Norte, haz que la flecha de la brújula apunte hacia abajo y así con todos. Cuando entres verás un pequeño lago. Sumérgete en él y bucea hasta que accedas al pasaje bajo el agua. Sal del líquido elemento por el segundo saliente que veas. Llegarás a una gran estancia con una plataforma en el centro. En ella encontrarás una espada que puede resultarte interesante. Cuando la cojas te atacarán una gran cantidad de enemigos, así que mejor prepárate.

Poco después llegarás a la ciudad fortificada de **Ravenshold**. Tras la escena, aterriza en la plaza principal. Podrás acceder a la primera puerta del juego. Actívala con ayuda de **Arokh** y tendrás un 25 por ciento de tu misión cumplida. Puedes utilizar la puerta para volver a **Surdana** siempre que lo consideres necesario. Investiga toda la ciudad y los alrededores cercanos. Verás una extraña torre donde habita un mago. Te encargará algunas misiones algo crípticas en su descripción. Si quieres, también pudes visitar al herrero de **Ravenshold** para obtener algunos encargos más.

MISIÓN SECUNDARIA: KRAGMOR

Cuando hayas abierto la primera puerta, vuelve a **Surdana** a través de ella. Habla con el general de palacio y te encargará una nueva misión. Vuela al Sureste y se abrirá una barrera que







antes permanecía cerrada. Crúzala con **Arokh** y llegarás al peligroso territorio de **Kragmor**. Básicamente esta zona es un gran espacio abierto lleno de todo tipo de enemigos, tanto terrestres como aéreos. Usa la ventaja que te proporciona **Arokh** para acabar con ellos. Es una buena zona para ganar una buena cantidad de experiencia. Acércate a la columna de humo que se ve al fondo y aterriza. Verás un camino de piedra. Avanza por él y conseguirás una nueva y poderosa espada. Sal y sigue volando hacia el Sur. Verás más enemigos voladores y ballestas de fuego. Llegarás a la entrada de la base enemiga, pero está custodiada por un gran *Grull* que no dudará en utilizar los barriles explosivos que se encuentran desperdigados por la zona. Procura hacerlos explotar antes de que lo haga el *Grull*. Aterriza y explora las cuevas que se abren a los lados de la entrada principal. Cuando estés preparado, procede al interior de la guarida de **Snotmaw**. Avanza y ve descendiendo gracias a los ascensores. Llegarás a una zona en la que



tendrás que esquivar varias trampas, como una cuchilla voladora. Avanza un poco más y te encontrarás con una bifurcación. El camino correcto es el que conduce al Oeste, aunque puedes investigar los otros para conseguir objetos útiles y experiencia. Llegarás a unos arcos que presagian el enfrentamiento contra el jefe de esta zona, aunque antes deberás acabar con otro de esos gigantescos enemigos. Una vez hecho ésto, no te costará gran cosa acabar con **Snotmaw**. Cuando lo consigas hazte con su arma y abandona la arena. Llegarás a una serie de plataformas suspendidas en el aire. Salta de una a otra con cuidado y usa el ascensor para salir del lugar. Vuelve a **Surdana** para recibir la recompensa del general y cruza la puerta mágica para entrar de nuevo en las **Tierras del Norte**.

De nuevo en **Ravenshold**, tendrás que encontrar los cuatro elementos que te requiere el mago de la torre para poder desactivar el campo de fuerza. El primero de ellos, la «Sangre de un Altar Pagano», se encuentra en el campamento de los *Grull*. Para encontrarlo vuela al Este y luego al Norte a través de las montañas desde la puerta. Llegarás a un valle con varias ballestas de fuego. Hay dos entradas posibles. Dentro de la cueva verás una sala con sangre en el suelo. Es difícil encontrar el objeto en cuestión. Lo más sencillo es pasar por la zona con el botón de interacción pulsado para que lo recoja automáticamente. Cuando lo tengas sal del lugar. Tu siguiente objetivo son las «Cenizas de un Guerrero Caído». Se encuentran en el interior de la Tumba Olvidada, pero por ahora la entrada permanece cerrada. Para conseguir la llave, antes tendrás que encontrar el diario que te pide el herrero. Vuela hasta la zona de las cascadas. Desmonta y entra por la cueva. Tras enfrentarte a varios enemigos, llegarás a uno bastante más grande de los normal. Para acabar con él puedes utilizar el hechizo de *Time Slow* o esconderte detrás de algo para que no te vea y, desde allí, lanzarle una lluvia de flechas. También pudes utilizar una poción de invulnerabilidad si dispones de ella. Cuando hayas dado buena cuenta de él, entra en la cueva y hazte con el diario. Llévaselo al herrero y te entregará la llave de la tumba y una antorcha que te será imprescindible, ya que en este lugar la oscuridad reina totalmente. Para encontrar la entrada, busca unas ruinas con la estatua de un guerrero en lo alto de una colina. La tumba se encuentra habitada, cómo no, por esqueletos. Tienes que bajar varias escaleras hasta llegar a una zona en la que debes conseguir cuatro amuletos de cuatro estatuas. Un poco más adelante utiliza estos cuatro elementos en sus correspondientes pedestales (se colocan automáticamente) para que se abra un pasadizo secreto. Allí conseguirás el segundo de los objetos requeridos por el mago. Sal de la tumba y vuela hacia el Norte. Verás una cueva en la que puedes entrar montado sobre **Arokh**. Hazlo y llegarás a **La Tundra**.

LA TUNDRA

De nuevo un gran territorio helado se abre ante ti. Numerosos enemigos aéreos y terrestres habitan **La Tundra**. En tu deambular por sus valles y caminos descubrirás cuevas con algunos objetos útiles en su interior. Recomiendo que explores la zona a conciencia, ya que nunca se sabe lo que puedes encontrar. Cuando vayas hacia la base de los soldados encontrarás un par de campamentos de *Grull*. Acaba con ellos y sigue avanzando hacia el Norte, hasta llegar a otro campamento. Desmonta y habla con el capitán. Te encomen-



dará una misión. El hombre que está de pie cerca de los barriles te encargará otra. También hallarás unos individuos con los que comerciar. Tu siguiente objetivo son las cuevas de los *Wartok*. Monta sobre **Arokh** y vuela hacia el Norte. Hallarás un grupo de ballestas en una zona con varios puentes. También encontrarás en la pared la entrada a las cuevas. Desde el principio advertirás que un enemigo algo especial te vigila. Es un *Wartok* invisible y tu objetivo es acabar con él para obtener el tercero de los objetos que te reclama el mago. Aparecerá de vez en cuando y eso te indicará que estás en el camino correcto. Llegarás a una zona por la que tendrás que avanzar saltando de risco en risco mientras esquivas proyectiles de lava que surgen de la parte inferior. Más tarde atravesarás una especie de prisión. Tu recorrido en esta fase acaba con la llegada a una zona abierta y el enfrentamiento con el bicho invisible. Es básicamente un enemigo normal y corriente, sólo que un poco más ▶

supergui



resistente y algo más escurridizo. Cuando esté muerto, consigue los Guanteletes de Invisibilidad. Baja la palanca para abrir la puerta que te deja abandonar la cueva. Vuelve al campamento humano y cambia el tesoro que acabas de conseguir (de todas formas es inútil para ti) por un arma que tampoco parece servir para mucho, aunque es en realidad uno de los elementos necesarios para poder abrir la barrera mágica. Ya sólo queda uno más. Para encontrarlo tienes que llevar a cabo la otra búsqueda de esta zona, que te conduce al campamento *Grull* más al Norte del escenario. Cerca de él verás dos hogueras ardiendo. También encontrarás una entrada que te lleva a un transportador mágico. Al atravesarlo, aparecerás en la falda de una montaña. Al avanzar, te darás cuenta de que los enemigos de esta zona son duros de pelar.



Esquiva su láser y utiliza el hechizo de clonar para avanzar con más seguridad por el entorno. Sigue hacia delante, subiendo y bajando por la ladera. Pasarás por unas ruinas y al final llegarás a una zona con varios de estos persistentes enemigos. Uno de mayor tamaño que los demás parece estar muerto en el suelo. Investiga esa zona con el botón de recoger objetos por que allí se encuentra la amatista que necesitas y que andabas buscando. Sigue colina abajo hasta encontrar otro grupo de ruinas con un transportador que te conducirá al exterior. Con todos los objetos en tu poder, es hora de visitar la torre del **Mago Zeggoro**. Tras unas escenas en las que los acontecimientos se precipitan, te verás luchando contra un grupo de *Half-Men* en compañía de los soldados del campamento. No son demasiado duros. Cuando estén acabados, entra en el túnel acompañado de **Arokh**.

SHIVERBANE

Te encuentras en la entrada de un valle con muchos enemigos y algunas cuevas en la falda de las montañas. Explora la zona a tu gusto hasta que llegues a una gran cueva al final de la zona. En ella hay una gran puerta de madera, pero la abertura sólo permite que la atraviese **Rynn**. Entra por ella y aparecerás de nuevo en una zona abierta con varias cuevas. Ve por la de la izquierda y, dentro de ella, opta por el camino que hay a la izquierda. Continúa y saldrás de nuevo al exterior. Avanza por los riscos y deja atrás el puesto de guardia elevada. Cruza los puentes hasta llegar de nuevo a la entrada a una cueva. Intérnate en ella hasta que veas una zona con ruinas en medio del



hielo. Al cruzarlas tendrá lugar una desagradable sorpresa. Tras la escena te verás encerrada en una celda y con tu inventario vacío. Usa un hechizo para acabar con el guardia y hazte con la llave. Deberás avanzar por toda esta zona sin arma alguna más que la magia. Cuando llegues a una habitación cubierta de sangre, busca para encontrar un arma que te permitirá defenderte algo mejor. Un poco más adelante darás con una estancia en la que reposa en el suelo todo tu equipo. Recógelo y sigue hacia delante para encontrarte con una especie de coliseo que se cerrará tras de ti. Deberás acabar con el enemigo final de esta zona. Usa los hechizos Clonar y Miedo para facilitar la labor. Tras matarle, podrás activar un interruptor en uno de los faros para que **Arokh** pueda entrar en el lugar y así poder activar la segunda puerta. Sal por ella, regresarás a **Surdana** y hablarás con los habitantes del palacio, ya que ellos te darán información sobre tu siguiente misión.

MISIÓN SECUNDARIA: LA ESPADA DE HIELO

Después de activar la segunda puerta, vuelve a **Shiverbane** con **Arokh**. Vuela hacia el Norte desde el coliseo y localiza una cueva al nivel del suelo. Entra en ella con **Rynn**. Toma el camino de la izquierda y cruza el puente. No uses el tele-transportador. Investiga la zona y darás con un pedestal. Sobre él se encuentra la codiciada espada.

EL VALLE

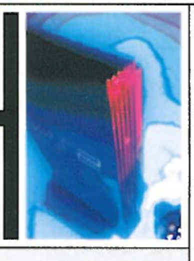
Entra por la gran puerta con **Arokh**. Llegarás a un cañón lleno de enemigos voladores y catapultas. Avanza un poco y verás una pequeña granja. El molino que hay en la colina es una tienda que puede resultarte útil. Tras la escena se te añadirán dos misiones principales en



tu diario. La primera es rehabilitar la tercera de las puertas mágicas que comunican con **Surdana**. Para hacerlo tan sólo debes ir al punto indicado en el mapa y acercarte con **Arokh**. Tu siguiente objetivo es rescatar a **Perry**, que se encuentra prisionero de los *Wartoks*. Su campamento, que aparece señalado en el mapa, es inaccesible. Entra en la cueva que se encuentra detrás de la puerta mágica y encontrarás una llave. La entrada secreta al campamento se halla en el nacimiento del río, en una abertura a la que tendrás que acceder nadando. Usa la llave en la puerta y avanza. Baja por el camino, toma el ascensor y sigue hacia delante. Llegarás a una zona en la que tienes que saltar sobre unas cajas para alcanzar una plataforma elevada. Aquí hay una puerta cerrada con llave y un camino que conduce a donde está encerrado **Perry**. Activa la palanca para hacer bajar la celda y habla con él para que te entregue la llave de las ruinas inferiores. Cerca hay otra llave, la de la prisión, sobre una mesa.







MISIÓN SECUNDARIA: LLEVA A PERRY SANO Y SALVO A SU CASA

Tendrás que hacer que tu compañero de viaje llegue a la granja donde le esperan con impaciencia. Para ello, avanza delante de él no muy rápido y vigila que siempre te siga, ya que suele perderse con facilidad. De todas formas él mismo te irá dando indicaciones de cómo llegar. Abre la puerta de la prisión y saldrás al exterior. Cruza el puente y entra por la cueva tras la hoguera. Avanza por los subterráneos y de nuevo te encontrarás en el espacio abierto. A tu lado habrá otra entrada. Sigue por ella acabando con todos los enemigos que te salgan al paso y te encontrarás con el puente que lleva a la granja. Habla con su padre para conseguir la recompensa.

MISIÓN SECUNDARIA: LAS TRES PIEDRAS

Si investigas a fondo todo el área del Valle, encontrarás unas ruinas en forma de círculo. Aterriza y entra en ellas. Serás atacada. Acaba con ellos y aparecerán tres piedras. Cógelas. Tendrás que colocarlas en tres diferentes pedestales. El primero se encuentra cerca de la entrada al Valle, al lado de un campamento enemigo. El segundo está dentro de una cueva, cerca de donde se encontraba la jaula sostenida. Usa las cajas para alcanzar el saliente donde se halla. La tercera piedra deberás colocarla justo antes de luchar con el jefe de los esqueletos en su trono, a la derecha entre unas tumbas. Después, cuando puedas acceder de nuevo al exterior del Valle, busca otra formación de ruinas en la parte superior derecha del mapa. Aquí aparecerá una nueva espada que puede resultarte de utilidad.

A continuación, debes adentrarte en la siguiente zona del Valle. Para llegar a ella, simplemente vuela con **Arokh** por el pasaje que se abre entre las dos montañas detrás de la puerta mágica. Una nueva zona abierta, llena de enemigos voladores. Explórala a tu antojo y luego dirígete a unas ruinas que hay hacia la derecha según avanzas. En cuanto te acerques tendrá lugar una escena y acto seguido deberás luchar contra un par de criaturas voladoras a lomos de tu dragón. La batalla es muy dura. Si ves que te resulta imposible, usa una poción de invencibilidad. Céntrate en un monstruo y luego en el otro. Cuando estén ▸








muertos aterriza y usa la llave en la cerradura a la izquierda de la entrada principal. Avanza un poco y llegarás a un teletransportador. Úsalo y sigue hasta la habitación con las criptas. Activa la palanca y sigue. Aparecerás en un camino empedrado en medio de la nada. Acaba con los esqueletos y sigue hasta el trono. Deberás dar buena cuenta del jefe de los esqueletos. Cuando lo hayas hecho hazte con la llave de las Ruinas Superiores y vuelve a la sala de las tumbas. Usa el transportador. Volverás al palacio. Utiliza la llave en la puerta y en la siguiente habitación tírate al agujero del suelo. Avanza por el agua y empuja el bloque para llegar arriba. Sigue subiendo, avanza y coge la llave del Centinela. Sigue subiendo hasta llegar a la habitación de láser. Empuja el bloque para desactivar uno de los inferiores y llegar a una puerta. Usa la llave y acciona la palanca. Sigue por el pasillo a la izquierda de la puerta entreabierta. Baja y consigue otra llave. Sube y úsala en la puerta lateral. Empuja la palanca. Vuelve a la entrada, monta sobre **Arokh** y atraviesa la sala. Llegarás a una zona abierta con muchos enemigos voladores. Entra por una cueva inferior cerca de la entrada y activa la palanca al final de ella. Se formará un puente. Vuelve a una estancia anterior, pues se abrirá una puerta. Entra y baja por el ascensor. Coge la llave y vuelve a subir. Utilízala en la cerradura, justo enfrente de donde sales. Avanza entre las cajas y llegarás al puente invisible. Crúzalo. Sigue hasta encontrarte con el traidor. Acaba con él y activa la palanca para abrir la puerta.



STRATOS

El último escollo entre la victoria y tú se levanta en forma de una gran zona compuesta por varias islas suspendidas en el cielo. En el centro, en un extraño templo, se halla la última puerta que debes activar, pero lamentablemente está protegida por una barrera de energía. Tras la primera escena se marcará en el mapa el ascensor que has de usar para continuar tu camino. Pero al llegar, un tipo te comentará que necesitas un elixir que te permita resistir el hechizo nupcial del **Mago De La Carne**. Dirígete al nuevo punto que aparece en el mapa. Entra por la puerta alargada y negra de la parte inferior. Baja por el agujero y entra en el palacio. En las distintas zonas que lo componen deberás ir acabando con los enemigos para que se vayan abriendo las puertas. Finalmente, llegarás a una estancia con muchos cofres distribuidos por pequeñas habitaciones comunicadas. En uno de ellos está la poción. Cógela y, cuando vayas a salir, aparecerá **Grotus** dispuesto a aniquilarte. Hazlo tú con él y usa el tele-transportador para salir de allí. Aparecerás directamente en el exterior del ascensor nupcial. Acaba con los enemigos y baja por él. Llegarás a las estancias de las «novias» del **Mago De La Carne**. Avanza por las habitaciones hasta que llegues a una especie de puerto con un barco. Rodéalo y entra por la otra cueva. Avanza hasta llegar al tipo que pondrá en marcha el puente. Sal de nuevo y cruza esta pasarela invisible hasta el barco. Cuando llegue a destino sal de él y continúa hasta que te des con el gran enemigo de esta zona. De momento es invulnerable. Entra por la puerta de la derecha. Ten encontrarás con muchos enemigos y con una gran sala llena de puertas cerradas con magia. Ponte en una de las losas del centro y desde allí dispara con el arco a las joyas rojas para que se abran. Entra en cada una de ellas y pulsa el interruptor. Cuando lo hayas hecho con todos sigue tu camino y llegarás de nuevo a la sala del Mago. Esta vez toma el otro camino. Atravesarás un gran número de salas llenas de los enemigos más feroces que te hayas encontrado hasta el momento. La clave para abrirse paso es avanzar lentamente y con precaución, acabando con las bestias de una en una. Cuando no encuentres la salida, recuerda que muchas puertas se abrirán cuando todo el entorno esté despejado de enemigos. Sube al ascensor y continúa tu camino.Un poco más adelante llegarás a una sala con esqueletos y con un tele-transportador como los que has usado antes, sólo que desactivado. Aniquila a todos los huesudos enemigos para que se abra la puerta. Llegarás a la sala donde estaba tu *final boss* de esta zona, el **Mago de la Carne**. Ahora tienes una ventaja, ya que te encuentras en una pasarela en la parte superior. Sin embargo, el **Mago de la Carne** aún puede alcan-



zarte allí con sus hechizos, así que ten cuidado. Delante de ti se levanta una palanca. Actívala y se hará visible un segmento de cuerda que sostiene la lámpara que cuelga en el centro de la habitación. Dispara a la cuerda para hacer tambalear la lámpara. Cuando ésta caiga, dispara al orbe que vuela por la habitación. Coge el bastón y usa el teletransportador de la sala precedente. Te espera el enfrentamiento final. Primero acaba con **Jasaad** de una forma convencional, usando tu mejor arma y las pociones de las que dispongas. Hecho ésto, te tocará batallar a lomos de **Arokh**. El **Gólem** es invulnerable, así que apunta a **Jasaad**. Acércate y, cuando levante las manos para atacarte, dispara sin piedad. Acabarás con él y con la amenaza que se avecinaba sobre la humanidad.



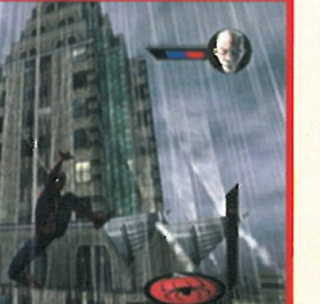
supertrucos

SPIDERMAN [PS2-XBOX-GC]

Código Maestro
Entra en el menú «Specials» e introduce como código: ARACHNID.

Jugar como un científico
Entra en el menú «Specials» e introduce como código: SERUM.

Jugar como un policía
Entra en el menú «Specials» e introduce como código: REALHERO.



Jugar como el Duende Verde
Primero selecciona la dificultad más alta. Usa el *password* «ARACHNID» y elige la última secuencia. Tras verla o pasarla entra en *Secret Store* y activarás la opción de jugar con este villano cuando entres a cualquier nivel.

Jugar como el Capitán Stacey
Para poder controlar al piloto del helicóptero entra en el menú «Specials» e introduce como código: CAPTAINSTACEY.



Traje del Duende Verde
Entra en el menú «Specials» e introduce como código: FREAKOUT.

Tela de araña ilimitada
Entra en el menú «Specials» e introduce como código: ORGANICWEBBING. El sonido de una risa te confirmará que el truco ha funcionado.

Todos los controles de lucha
Entra en el menú «Specials» e introduce como código: KOALA. Como antes, una risa te confirmará que el truco ha funcionado correctamente.

Jugar como Thug 1
Entra en el menú «Specials» e introduce como código: KUNCKLES.

Jugar como Thug 2
Entra en el menú «Specials» e introduce como código: STICKYRICE.

Cabeza gigante
Para que el protagonista del juego aparezca con una cabeza y unos pies totalmente enormes, entra en el menú «Specials» e introduce como *password*: GOESTOYOURHEAD.

Vista en primera persona
Entra en el menú «Specials» e introduce como código: UNDERTHEMASK. De este modo, gozarás de esta original visión del juego.

Selección de nivel
Entra en el menú «Specials» e introduce como código: IMIARMAS.

Jugar como Thug 3
Entra en el menú «Specials» e introduce como código el siguiente: THUGSRUS.

Pasar de nivel
Entra en el menú «Specials» e introduce: ROMITAS.

Ataques estilo Matrix
Entra en el menú «Specials» e introduce como *password*: DOGTHIS.

Entrenamiento
Entra en el menú «Specials» e introduce: HEADEXPLODY.

Jugar como Mary Jane
Entra en el menú «Specials» e introduce: GIRLNEXTDOOR.

Jugar como Shocker
Entra en el menú «Specials» e introduce: HERMANSCHULTZ.

Mini-Spidey
Si quieres que **Spiderman** reduzca su tamaño, entra en el menú llamado «Specials» e introduce como código la siguiente palabra en mayúsculas: SPIDERBYTE.



supertrucos

DARK NATIVE APOSTLE

Modo de Trucos
El siguiente truco debe ser introducido en la pantalla principal de título. Mantén L1 y R1 pulsados. Después presiona Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, L2, Círculo, L2, Cuadrado, Select. Suelta L1, presiona Círculo y suelta R1. Comienza un nuevo juego y gozarás de munición infinita.



RED CARD SOCCER

Desbloquear todo
Para desbloquear todos los estadios, los equipos y modalidades del juego introduce como clave «BIGTANK» cuando se te pida un nombre al comienzo del juego.
Podrás disfrutar de todas estas ventajas en cualquiera de los modos de juego.



FREQUENCY

Código Maestro
Para que funcione el siguiente truco primero tienes que pulsar Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Izquierda, Arriba, Derecha y Abajo en la pantalla de título.

Autocatcher
Durante el transcurso de una partida normal introduce la siguiente combinación: Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda y Arriba. Entonces gozarás de esta nueva ventaja.





SOLDIER OF FORTUNE

Invencibilidad
Si quieres gozar de inmunidad frente a los enemigos, presiona *Select* durante el juego, pulsa y mantén presionados R1, L1, R2, L2 y Cuadrado. Sin soltarlos presiona Izquierda. Un mensaje te confirmará que has introducido bien el truco.

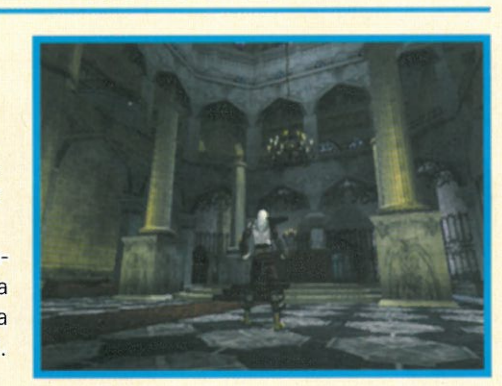
Munición llena
Del mismo modo que en el truco anterior, para que todas tus armas llenen sus cargadores al máximo, haz lo siguiente. Durante el juego pulsa *Select*, mantén presionados R1 y Cuadrado y pulsa acto seguido Izquierda.





BLOOD OMEN 2

Kain Potenciado
En la pantalla del menú principal, donde eliges entre empezar una partida o cargarla, introduce la siguiente combinación: L1, R1, L2, R2, Cuadrado, Círculo, Triángulo. Una voz te confirmará que el truco ha funcionado. Comienza una nueva partida y comprobarás que **Kain** cuenta con el arma más poderosa del juego, la Segadora de Almas, y una armadura especial.











SUPERTRUCOS

GAUNTLET DARK LEGACY

Invulnerabilidad
Para activar este truco introduce como nombre: INVULN.

Súper disparo permanente
Para activar este truco introduce como nombre: SSHOTS.

El pollo Pojo
Para activar este truco introduce como nombre: EGG911.



Anti-Muerte
Para activar este truco introduce como nombre: 1ANGEL.

Invisibilidad
Para activar este truco introduce como nombre: 000000.

Visión Rayos X
Para activar este truco introduce como nombre: PEEKIN.

Turbo al máximo
Para activar este truco introduce como nombre: PURPLE.

Triple disparo
Para activar este truco introduce como nombre: MENAGE.

Disparo reflejo
Para activar este truco introduce como nombre: REFLEX.

Súper velocidad
Para activar este truco introduce como nombre: XSPEED



SPY HUNTER

Vídeos Ocultos
Para presenciar imágenes del desarrollo del juego, usa como nombre de agente, al comienzo del juego, MAKING o MODEL.

Juego original
Introduce como nombre «OGSPY» para acceder al clásico de los 80.



BURNOUT

Ventajas varias
Si acabas una vuelta perfecta, o lo que es lo mismo, una vuelta sin ningún choque, tus *Bonus* se llenarán automáticamente. Si quieres acceder al modo *Free Run*, en el que podrás correr en cualquiera de los circuitos sin la molestia del tráfico real, finaliza con éxito el juego una vez. Lo mismo para conseguir el *Free Run Twin Mode* para dos jugadores.

CEL DAMAGE



Modo de Trucos
Entra en la pantalla de selección de personaje, selecciona Cargar e introduce como nombre «FATHEAD» para desbloquear todos los coches, vehículos y modos de juego.

Invencibilidad
Introduce como nombre «CODY» para gozar de invulnerabilidad.







GAME BOY COLOR

TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

PS2

01> Final Fantasy X
RPG ■ Squaresoft

02> Metal Gear Solid II
Aventura ■ Konami

03> Medal Of Honor Frontline
Shoot'em-up ■ EA Games

04> Virtua Fighter 4
Beat'em-up ■ Sega

05> ICO
Aventura ■ Sony C.E.

06> Spiderman: The Movie
Arcade ■ Activision

07> Moto GP2
Deportivo ■ Sony C.E.

08> Mundial FIFA 2002
Deportivo ■ EA Sports

09> GTA 3
Aventura ■ Rockstar

10> Smash Court Tennis P.T.
Deportivo ■ Namco

XBOX

XBOX

01> Halo
Shoot'em-up ■ Microsoft

02> Dead or Alive 3
Beat'em-up ■ Microsoft

03> Spiderman
Arcade ■ Activision

04> Max Payne
Shoot'em-up ■ Rockstar

05> Star Wars Jedi Starfighter
Shoot'em-up ■ Lucas Arts

06> Gun Valkyrie
Shoot'em-up ■ Sega

07> Mundial FIFA 2002
Deportivo ■ Electronic Arts

08> Burnout
Conducción ■ Acclaim

09> Tony Hawk's 3 Pro Skater
Deportivo ■ Activision

10> Crash Bandicoot: L.V.C.
Plataformas ■ Vivendi U.

GAMECUBE

NINTENDO GAMECUBE

01> Rogue Leader
Shott'em-up ■ Lucas Arts

02> Spiderman
Arcade ■ Activision

03> Luigi's Mansion
Arcade ■ Nintendo

04> Sonic Adventure B. 2
Plataformas 3D ■ Sega

05> Mundial FIFA 2002
Deportivo ■ EA Sports

06> Pikmin
Puzzle ■ Nintendo

07> Tony Hawk's 3 Pro Skater
Deportivo ■ Activision

08> Burnout
Conducción ■ Acclaim

09> Bloody Roar Primal Fury
Beat'em-up ■ Hudson Soft

10> Super Smash Bros. Melee
Beat'em-up ■ Nintendo

PSONE



01> Final Fantasy Ant.
RPG ■ Squaresoft

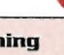
02> Final Fantasy VI
RPG ■ Squaresoft

03> Final Fantasy IX
RPG ■ Squaresoft

04> Metal Slug X
Arcade ■ SNK/Agetec

05> Mundial FIFA 2002
Deportivo ■ EA Sports

JAPÓN



01> Winning Eleven 6
Deportivo ■ Konami-PS2

02> Kingdom Hearts
RPG ■ Squaresoft-PS2

03> Final Fantasy XI
RPG On-line
■ Squaresoft-PS2

04> Tekken 4
Beat'em-up
■ Namco-PS2

05> Onimusha 2
Aventura ■ Capcom-PS2

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE

01> SMW: Super Mario Advance 2
Platformas ■ Nintendo

02> Golden Sun
RPG ■ Nintendo

03> Sonic Advance
Plataformas ■ Sega

04> Crash Bandicoot XS
Plataformas ■ Vivendi U.

05> Britney's Dance Beat
Musical ■ THQ

DREAMCAST



01> Shen Mue II
F.R.E.E. ■ Sega

02> VIRTUA TENNIS
Deportivo ■ Sega

03> NBA 2K2
Deportivo ■ Sega

04> Phantasy Star On-Line V2
RPG On-line ■ Sega

05> Crazy Taxi 2
Arcade ■ Sega





superpacks



CONSOLA PLAYSTATION 2
+ FINAL FANTASY X

319´95

CONSOLA PLAYSTATION 2
+ METAL GEAR SOLID 2

229´95



CONSOLA
GAME CUBE
+ PAD
+ MEMORIA
THRUSTMASTER



339´95

CONSOLA XBOX
+ BURNOUT





149´95

CONSOLA DREMCAST + TECLADO + CONTROL PAD
+ TREMOR PACK + FERRARI 355 CHALLENGE
+ POWER STONE 2 + SONIC ADVENTURE + TOY RACER
+ VOLANTE RACE CONTROLLER

...y muchos juegos más,
consulta en tu centro MAIL más cercano.





109´95



CONSOLA PS ONE
+ MONSTRUOS, S.A.

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de junio.

pedidos por internet **www.centromail.es**



Expertos en informática



GAME CUBE + PAD + MEMORIA THRUSTMASTER

PACK 229,95 EUROS

IMPUESTOS INCLUIDOS

CONSOLA GAME CUBE 199¤

CABLE RF NINTENDO



19,95

CABLE RGB NINTENDO



29,95

CONTROLLER NEGRO O MORADO NINTENDO

32,95

MEMORY CARD 59 NINTENDO

19,95



18 WHEELER	junio
DONALD DUCK QUACK ATTACK	junio
J. McGRATH SUPERCROSS W. 2002	junio
LEGENDS OF WRESTLING	junio
SPY HUNTER	junio
WORM BLAST	junio
F1 2002	julio
LOST KINGDOM	junio
X-MEN FIGHTING	julio
GAUNTLET DARK LEGACY	junio



BATMAN VENGEANCE



59,95

BLOODY ROAR: PRIMAL FURY



67,95

BURNOUT



59,95

CRAZY TAXI



59,95

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



69,95

LUIGI'S MANSION



59,95

NBA COURTSIDE 2002



59,95

PIKMIN



59,95

RED CARD SOCCER



64,95

SONIC ADVENTURE 2



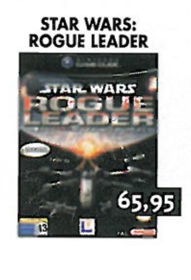
59,95

SPIDER-MAN: THE MOVIE



67,95

STAR WARS: ROGUE LEADER



65,95

SUPER SMASH BROS. MELEE



59,95

WAVE RACE: BLUE STORM

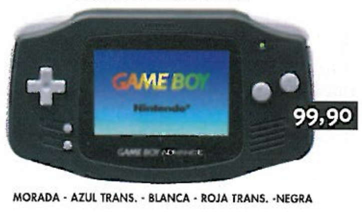


59,95



CRASH BANDICOOT XS	52,95
GOLDEN SUN	44,95
HARRY POTTER Y LA P. FILOSOFAL	49,95
INT. SUPESTAR SOCCER	54,95
MARIO KART SUPER CIRCUIT	41,95
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	49,95
SONIC ADVANCE	54,95
SUPER MARIO ADVANCE	41,95
TEKKEN	54,95
WARIOLAND 4	41,95

GAME BOY ADVANCE



99,90

MORADA - AZUL TRANS. - BLANCA - ROJA TRANS. -NEGRA

ARMY MEN: OPERATION GREEN



49,95

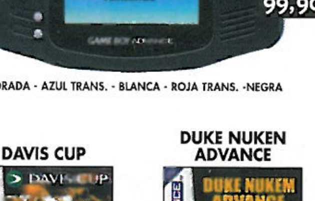
BRITNEY SPEARS: THE GAME

54,95



ICE AGES	junio
S. WARS EP. 2: ATAQUE CLONES	junio
LILO & STITCH	junio
FOOTBALL MANIA	junio
V-RALLY 3	junio
WTA TOUR TENNIS	junio
KONAMI COLL.: CLASSICS	junio
SPY HUNTER	junio
ZIDANE FOTBALL 2002	junio
INSPECTOR GADGET RACERS	junio

DAVIS CUP



49,95

DUKE NUKEN ADVANCE

cons.

SPIDER-MAN: THE MOVIE



52,95

SUPER MARIO WORLD: S. MARIO ADVANCE 2



44,95



FINAL FIGHT ONE



29,95

INSPECTOR GADGET



29,95

MEGAMAN BATTLE NETWORK



29,95

PREHISTORIK MAN



29,95

SUPER BUST-A-MOVE



29,95

SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL



29,95

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de junio.

pedidos por internet **www.centromail.es**



Expertos en informática

superventas

BATMAN VENGEANCE	69,95
BLOOD OMEN 2	69,95
BURNOUT	64,95
DEAD OR ALIVE 3	69,95
DEADLY SKIES	64,95
F1 2002	69,95
GENMA ONIMUSHA	69,95
HALO	69,95
JET SET RADIO FUTURE	69,95
MAX PAYNE	69,95
PROJECT GOTHAM RACING	69,95
SHREK	62,95
WRECKLESS	69,95



CABLE ADAPTADOR RF MICROSOFT



24,95

C. PAD INTERACT POWERPAD PRO



42,95

C. PAD THRUSTMASTER PROGRAMABLE



29,95

CONTROLLER MICROSOFT



39,95

CONSOLA XBOX + BURNOUT



339,95

DVD MOVIE PLAYBACK KIT MICROSOFT



49,95

JOYSTICK LOGIC 3 ARCADE STICK



49,95

MEMORY UNIT MICROSOFT



49,95

VOLANTE THRUSTMASTER 360 MODENA



79,95



Novedades del mes

AZURIK: RISE OF PERATHIA — 69,95

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE — cons.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2 — 69,95



MOTO GP — 72,95




NBA INSIDE DRIVE 2002



69,95

NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS



69,95

RED CARD SOCCER




69,95

SPIDER-MAN: THE MOVIE — 72,95

SPY HUNTER — 69,95

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER




69,95

¡resérvalos ya!

GRAND PRIX 4	julio
HUNTER: THE RECKONING	julio
BLADE 2	julio
PRISIONERS OF WAR	julio
LE TOUR DE FRANCE	julio
SHADOW OF MEMORIES	junio
X-MEN FIGHTING	julio
GUN METAL	julio
RACE OF CHAMPIONS	julio
MATT HOFFMAN PRO BMX 2	julio
CIRCUS MAXIMUS	julio
OFF ROAD WIDE OPEN	julio

superofertas del mes

CONTROL PAD INTERACT POWERPAD



32,95

AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING



59,95

BLOOD WAKE




49,95

FUZION FRENZY



49,95

ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE



59,95

RALLISPORT CHALLENGE



59,95

dreamcast Super Liquidación

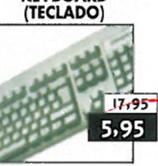




DREAMCAST
+ TOY RACER
+ POWER STONE 2
+ SONIC ADVENTURE
+ FERRARI 355 CHALLENGE
+ KEYBOARD (TECLADO)
+ VOLANTE RACE CONTROLLER
+ C. PAD PERFORM. ASTROPAD + TREMOR PAK

149,95

KEYBOARD (TECLADO)



~~17,95~~ 5,95

METROPOLIS STREET RACER — ~~29,95~~ 19,95

SONIC ADVENTURE — ~~22,95~~ 11,95

VANISHING POINT



~~39,95~~ 17,95

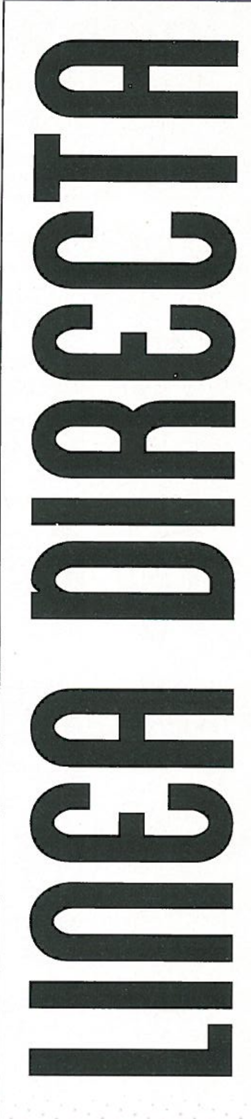
	ANTES	AHORA
CRAZY TAXI	29,95	17,95
DINOSAUR	49,95	17,95
DUCATI WORLD	39,95	17,95
F1 WORLD GRAND PRIX II	47,95	17,95
FIGHTING VIPERS 2	29,95	17,95
GRANDIA II	52,95	19,95
PHANTASY STAR ON LINE	49,95	29,95
RED DOG	23,95	17,95
SEGA RALLY 2	22,95	17,95
SILENT SCOPE	39,95	19,95
SPACE CHANNEL 5	23,95	17,95
STREET FIGHTER ALPHA 3	23,95	19,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	—	11,95
TOY RACER	—	5,95

...y muchos juegos más, consulta en tu Centro Mail más cercano.

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de junio.

pedidos por internet www.centromail.es



CARTA DEL MES

Imparcialidad.

Bueno, pues parece que, como decía un lector hace algunos meses, de imparcialidad nada de nada, y ya no sólo comparando el lanzamiento de PS2 con respecto al de GC y Xbox (que ya es abismal) sino también comparando el de GC y Xbox. A falta de apenas dos o tres meses del lanzamiento de GC, apenas dabais noticias suyas, excepto lo más esencial. En vues-



tro Nº117, ni una sola noticia de GC, ni una, tan sólo en la página final hacíais reseña a dos retrasos de juegos y ya está. Si eso os parece normal, cuando con la PS2 el 80% de la revista, incluso un año antes de su salida, era hablar de ella. En fin, lamentablemente, el lector que escribió la carta del mes del Nº116 tuvo razón, de imparcialidad nada de nada.

Alfonso del Horno. Valencia.

Problemas con DVD

Alberto González. Cantabria

*¡Hola! Me llamo **Alberto** y últimamente tengo algunos problemillas con mi **PS2**:*

■ *Últimamente, cuando meto una película en formato DVD en mi **PS2**, pasan unos 3 minutos y al final me pone en la pantalla «Error de Disco». ¿Es un problema de mi **PS2** o de la película en DVD?*

■ ***Tu problema es que la lente del lector de tu PS2 está sucia. En estos casos, lo mejor es prevenir. Ten en cuenta que la consola posee un gran ventilador, capaz de atraer todo tipo de suciedad y de repartirla por su interior, así que procura colocar la consola en un lugar limpio y alejado del suelo.***

Olympus Eye-Trek

Andrés Sánchez (vía e-mail)

Hola compañero del metal. Tengo una pregunta, y sólo una:

■ *¿Están a la venta las gafas 3D Olympus Eye Trek FMD-20P? No logro encontrarlas por ningún sitio.*

■ ***Llevan unos meses a la venta, pero, al ser un producto muy caro, te será difícil encontrar stock en cualquier tienda. Lo mejor que puedes hacer es acudir a grandes superficies. (Fnac, Corte Inglés, Centro Mail) y, si no las tienen, podrán traerlas de encargo.***

Kuri Kuri Mix

Dani (vía e-mail)

Hola. Estas son mis preguntas:

■ *¿Está a la venta Kuri Kuri Mix para **PlayStation 2**?*

■ *¿Cuál es tu valoración de sobre este juego?*

■ ***El juego lleva en el mercado español desde hace un año.***

■ ***Es una original mezcla entre puzzle y plataformas. Su desarrollo te obligará a utilizar ambos sticks analógicos del pad para controlar a dos personajes simultáneamente (o jugar a dobles). Es original y divertido.***

Dragon Ball y Digimon

Jose L. Cortés. Gandía (Valencia)

*Hola, soy **José**, y quería que me respondieseis a unas preguntas:*

■ *Leí que se estaba programando un juego de DBZ y quisiera saber si tenías más información.*

■ *¿Sabéis si está previsto el lanzamiento de un juego de fútbol al estilo «Oliver y Benji», con tiros especiales y todo eso?*

■ *¿Sacarán un juego basado en Digimon para **PlayStation 2**?*

■ *¿Cuándo saldrán las versiones para consola de «The Matrix»?*

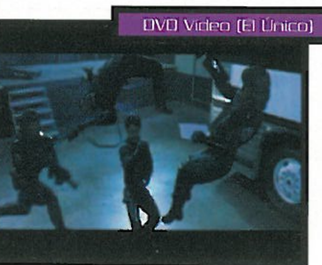

DVD Vídeo (Monkey Bone)



Kuri Kuri Mix

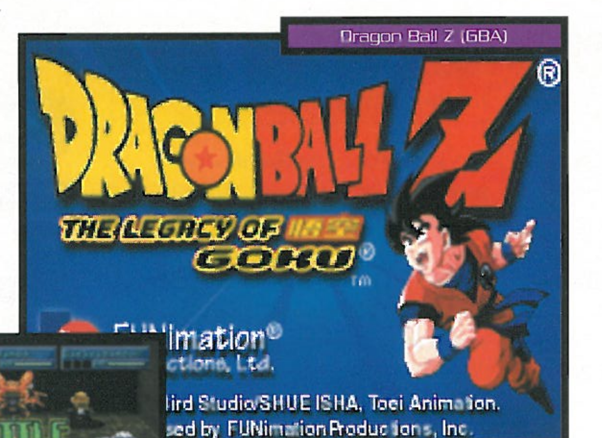
*El original desarrollo de **Kuri Kuri Mix**, que mezcla puzzle y plataformas, te obligará a buscar un segundo jugador o, de lo contrario, a utilizar los dos sticks analógicos simultáneamente para controlar a los dos personajes principales.*


Red Card Soccer


DVD Vídeo (El Único)


Olympus Eye-Trek

Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Línea Directa con Doc



La versión para **Game Boy Advance** de Dragon Ball Z ha sido la primera en aparecer en el mercado americano de mano de **Infogrames**.

TERMOMETRO

CALIENTE. La bajada de precio de **Xbox** y **PSone**, y el precio de salida de **GameCube**.

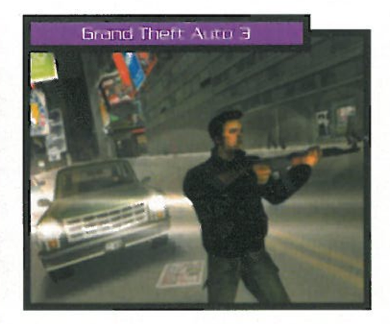
TEMPLADO. Algunos juegos de **GameCube** no tienen la opción de 60 Hz.

FRÍO. El precio de la pantalla LCD oficial de **Sony** para **PSone** es muy elevado.

Digimon World 2/Card Bat







■ Infogrames planea lanzar versiones de DBZ para Xbox, PS2 y GBA, aunque hasta después del E3 no tendremos información concreta.
■ Konami posee la licencia oficial de Captain Tsubasa (Oliver y Benji), aunque por ahora, lo más parecido que encontrarás en PS2 es Red Card Soccer.
■ El único título anunciado basado en Digimon será la tecera entrega de Digimon World, de inminente aparición en EE.UU. pero sólo para PSone.
■ Actualmente, Dave Perry acaba de vender su compañía (Shiny) y, por lo tanto, las licencias de «The Matrix» a Infogrames. Los títulos basados en el filme podrían retrasarse hasta el año próximo.

Road Rage o C. Taxi

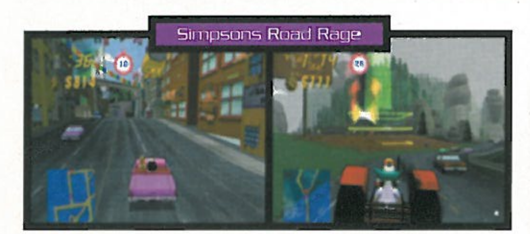
Alejandro Adsuar. Alicante

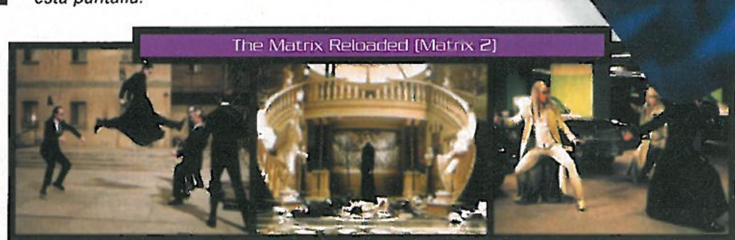
Hola, soy ***Alejandro*** *y quiero resolver estas dudas:*
■ Estoy dudando entre comprarme una ***PS2*** *o esperar a que salga una supuesta* ***PS3****. ¿Qué hago?*
■ ¿Bajará de nuevo el precio de ***PlayStation 2****?*
■ ¿Cuál es el mejor juego del mercado para ***PS2****?*
■ Si te gustan las risas y el humor, ¿me recomiendas Crazy Taxi o Simpsons Road Rage?

■ Compra una PS2, ¡ya!
■ El precio de Xbox podría obligarla a bajar, pero no será inmediato.
■ FFX, GT3, GTA3, MGS2, Devil May Cry...
■ Simpsons Road Rage, sin duda alguna.



Como de costumbre, en ***Final Fantasy X*** *también encontraremos a un personaje llamado* ***Cid****. Le tenéis en esta pantalla.*





INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

Begoña. Pero tronca, yo sí que te he echado de menos. Sobre todo cuando volvía a casa a las cinco de la mañana con las manos en los bolsillos y mirando al suelo. Con lo fácil que era salvar la noche contigo cerca...

Abel Granados. Nuestro necio amigo tiene página Web para que podáis disfrutar de su talento pictórico y suprarrenal. Apuntad su dirección, echad un vistazo y mandadle virus: www.iespana.es/abelgranadosartweb.

Yeti Simpaticón. Ya te vale. Después de la tórrida relación que mantuviste con el patético y asimétrico Adolfo, ahora resulta que ni le das señales de vida. Puede que hayas encontrado el amor en un búfalo del zoo de Lorqui, pero por lo menos dile que estás bien, que está muy triste.

Nico & Seba. Me da igual que seáis de Cádiz, Sevilla o de Afganistán. Sois ciudadanos del submundo.

El nostálgico nálguico y neurótico

Mega Vidoco, Valencia

Hola Golfo. El otro día me descoj... mirando Internecios antiguos. Ahora tu neurona flojea.

■ **Tienes toda la razón. Tu madre me deja sin fuerzas.**

Tienes menos «sexapil» que mi gato capao. Seguro que eres el típico gordo que enseña su inmenso bul cuando se agacha, mostrando heces fecales.

■ **Eso es lo que te gustaría a ti, traviesillo. Pero lo siento, no soy como el resto de tus amigos que enseñan la bandera de Japón. Y mi cuerpo es escultural, turgente y musculoso.**

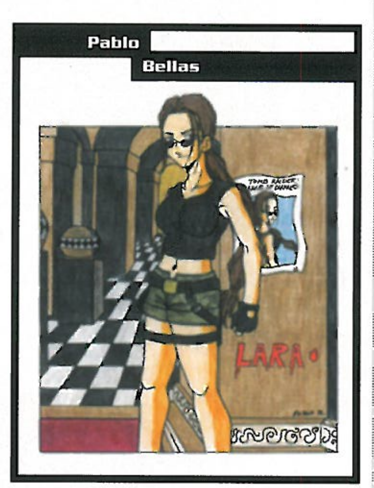
Los periodistas de ***Super Juegos*** *sois muy feos, pero tienen más coj... que tú, y dan la cara.*

■ **Mira que sois pelmazos. No la doy para no causar estragos entra la población femenina.**

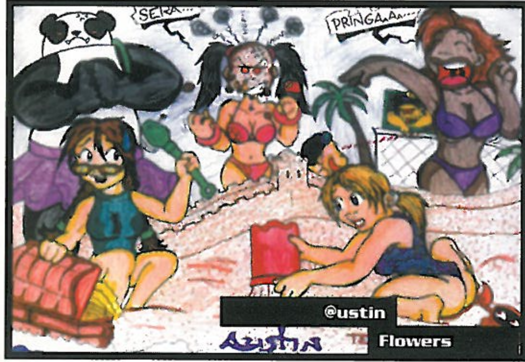
¿Qué ha pasado con ***R. Dreamer*** *que ya no publica nada?*

■ **Ójala se hubiera fugado con su barbero, porque yo sigo teniendo que tragarme sus artículos plomizos. Aunque jamás superará los tostones de Scope o la prósa épica del Elf, el padre de expresiones del calibre de «espacio-tiempo», «factoría de sueños» o «alquimia programadora». Vamos, un cursi.**

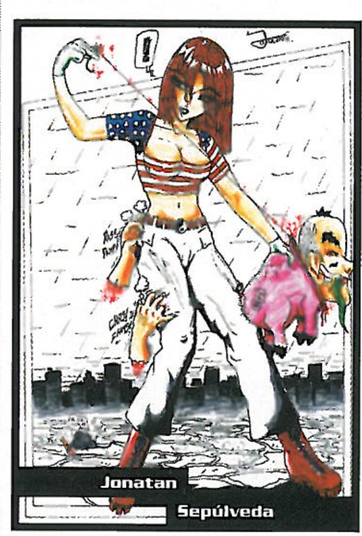
Dedico esta carta a ***Entrails***, ***Miguel A. Moreno*** *y* ***Pedro Martín***.



Sólo tiene que empezar a dar señales de vida la Srta. Lara Croft para que comiencen a llegar dibujillos. Éste es bueno.



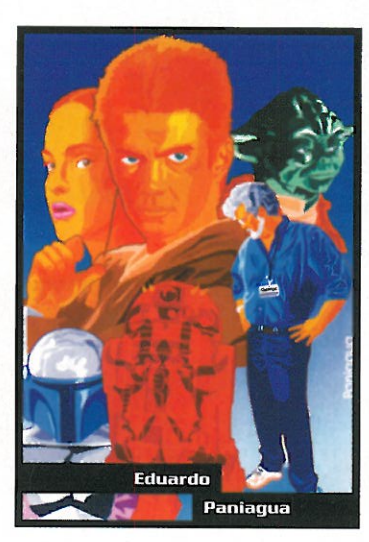

Esta vez se lo ha currado. El impedido pero simpaticón **@ustin** vuelve al redil y demanda dibujos de Laura. Yo también.



Así me gusta. Dibujillos románticos y educativos como éste. Y además, aunque en la revista no se aprecie demasiado, esta fenomenalmente hecho. Bravo.

TOP NECIO

1. **Nico & Seba**
   Por sus ataques a Petrol, Moonlight...
2. **Jonatan**
   Por mandar dibujos sin carta
3. **Alex «Harry de Chueca»**
   Medalla de Honor de Sodoma
4. **Abel Granados**
   El necio cibernético aplicado
5. **@ustin**
   Por creer que soy Doc. Frío, frío.

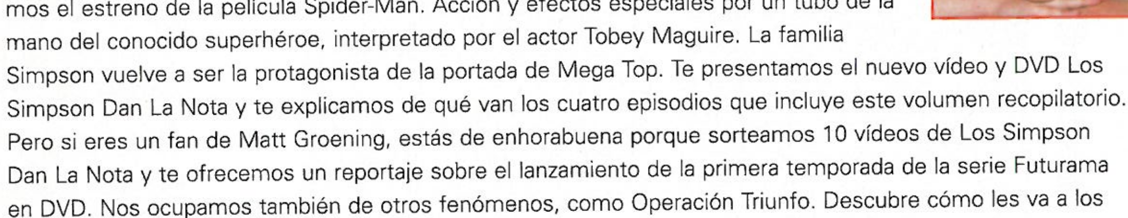


Y como cada mes, no podía faltar mi dibujante más fiel, en esta ocasión con una representación del próximo capítulo de **La Guerra de las Galaxias**.

Mega Top te regala unas divertidas gafas acuáticas







Las vacaciones de verano están más próximas. Para que te vayas haciendo a la idea, Mega Top te regala unas gafas acuáticas con las que triunfarás. Además, te presentamos el estreno de la película Spider-Man. Acción y efectos especiales por un tubo de la mano del conocido superhéroe, interpretado por el actor Tobey Maguire. La familia Simpson vuelve a ser la protagonista de la portada de Mega Top. Te presentamos el nuevo vídeo y DVD Los Simpson Dan La Nota y te explicamos de qué van los cuatro episodios que incluye este volumen recopilatorio. Pero si eres un fan de Matt Groening, estás de enhorabuena porque sorteamos 10 vídeos de Los Simpson Dan La Nota y te ofrecemos un reportaje sobre el lanzamiento de la primera temporada de la serie Futurama en DVD. Nos ocupamos también de otros fenómenos, como Operación Triunfo. Descubre cómo les va a los chicos en sus carreras en solitario. También te ofrecemos la información más completa sobre el Mundial de Fútbol. No te pierdas la tercera entrega de la guía coleccionable de las ediciones Oro, Plata y Cristal de Pokémon, con los mejores trucos, consejos e itinerarios. Sorteamos 10 juegos Pokémon Puzzle Collection para la consola Pokémon Mini. Te invitamos al preestreno de la película Ice Age. La Edad De Hielo y regalamos 10 bonos anuales y más de 100 entradas para el Parque de Atracciones de Madrid.

La Segunda Guerra Mundial estalla en PlayStation 2

Medal Of Honor: Frontline es, quizá, el mejor shooter que se ha visto hasta la fecha en PS2. Un juego ambientado en la Segunda Gran Guerra y que nos pone en la piel de los heróicos soldados que la protagonizaron. Este mes os contamos todo sobre Socom: US Navy SEALS, otro juego bélico que abrirá las puertas del juego On-line a los usuarios de la consola. Además, viajamos a Londres para conocer tres títulos que darán de qué hablar en los próximos meses: Primal, The Getaway y Esto Es Fútbol 2003. Y los fanáticos de los juegos de conducción más divertidos tendrán en Gumball 3000 su principal referente. Para ambientarnos en la carrera ilegal más disparatada de todos los tiempos, fuimos los únicos periodistas españoles que participamos en ella, recorriendo las 3000 millas que separan Nueva York y Los Ángeles. Todos los detalles de la carrera y del juego inspirado en ella os los desvelamos. Y como siempre, reviews y previews de los mejores juegos del momento, como V-Rally 3, Commandos 2, Mundial FIFA 2002, etc. Las guía completa de Final Fantasy X y la segunda parte de Drakan. Tampoco os perdáis el DVD de este mes, con las demos jugables de Rally Championship, Space Race, Moto Gp y, especialmente, Final Fantasy X. Revista más DVD por sólo 6 Euros.

Todo en uno: equipos multifunción



Este mes PC PLUS viene cargado de comparativas: equipos multifunción, equipos de sobremesa multimedia, ordenadores portátiles con Intel y AMD Mobile, las 10 soluciones de autoedición y software para crear y editar sus películas. Podrá conocer cómo grabar hasta 100 minutos ó 900 MB en CD-R de 80 minutos. No se pierda los informes sobre los secretos de ADSL, ni cómo sacarle partido al PC como guía y agente de viajes. Y los análisis de hardware y software de primera magnitud, como la Creative GeForce 4 Ti 4400, Pentium 4 a 2'53 GHz con bus a 533 MHz y memoria RDRAM PC1.066, el Compaq iPAQ 3870, la grabadora de DVD HP DVDWriter 200i y la impresora Canon S820, entre otros. Además, regalamos dos SuperCD cargados del mejor software. En ellos destacan los programas completos OpenOffice.org 1.0, ScriptWorx Standard 5, Advancer Grapher 1.0, Outpost Firewall, Now3D, PentaZip y HexEditor. Podrá disfrutará de las versiones de valuación de MaGest 3.0, Enciclopedia Multimedia Durvan, Finson Operación Tarjetas de Visita 3 y Ordena Tus Datos 4.



Swan Crystal. El proximo 12 de julio, a un precio de 7.800 Yenes, Bandai lanzara en el mercado nipon una version mejorada de su popular consola Wonderswan, con el nombre de Swan Crystal. La portatil contara con una pantalla TFT LCD reflectiva de 2,8 pulgadas a todo color. Ademas, contara con cuatro canales de sonido estereo, bateria de larga duracion y será compatible con todos los titulos de Wonder Swan ByN y Color.



Nuevo Starfox. Aunque Fox McCloud y sus compañeros visitaran la 128 *bits* de Nintendo proximamente con el juego de Rare "Dinosaur Planet", parece que Nintendo quiere explotar al maximo esta franquicia. Namco desarrollara la proxima entrega de la saga en un capitulo centrado en el combate espacial de anteriores capitulos. Primero aparecerá en version *arcade* (formato *Triforce*, desarrollado por Nintendo, Namco y Sega) y mas tarde en version domestica.



Bajada de precio de PS2. Sony acaba de anunciar una bajada de precios para todos los productos de la familia PlayStation en EE.UU. La 128 *bits* pasara a costar 199 Dolares, frente a los 299 anteriores. PSone reducirá su precio a la mitad, hasta situarse en 49 Dolares. El combo compuesto por PSone y la pantalla de cinco pulgadas costara ahora 149 Dolares. Los controladores y tarjetas de memoria tambien se abarataran. Se espera que estas bajadas lleguen a Europa proximamente.

KONAMI

Disney All Star Sports Soccer





*¿Un Pro Evolution Soccer con **Mickey**?*

El próximo 18 de julio aparecerá en **Japón** para **GameCube** el primer fruto del acuerdo entre **Konami** y **Disney** para el desarrollo de videojuegos. Será un simulador futbolístico protagonizado por los personajes más famosos del universo **Disney**. Los ataques especiales estarán presentes, así como la posibilidad de sincronizar el juego con la versión para **GBA**.

NAMCO

Serie «Tales Of» para GameCube



Aunque puedan parecer imágenes prerrenderizadas, todo el universo del juego está creado en unas impresionantes 3D.

La saga de rol más conocida de **Namco** tendrá su nueva entrega en la nueva consola de **Nintendo**, **GameCube**. Esta serie, que comenzó en **Super Famicom** con *Tales Of Phantasia* y pasó después a **PlayStation** con *Tales Of Destiny*, presenta unos combates mezcla de tiempo real y turnos, y siempre ha sido muy apreciada por los *fans* del género. Como podéis apreciar por las pantallas de arriba, el juego gozará de un diseño algo infantil, aunque aún no se conocen detalles sobre su arguemento. En cualquier caso, el entorno 3D utilizado parece que destilará calidad. Su fecha de salida estimada en el mercado nipón es el mes de julio de 2003. Además, **Namco** ha confirmado oficialmente que realizará una conversión del clásico de 16 *bits* *Tales Of Phantasia* para **GBA**.

SNK

Rage Of The Dragon



¿Quién decía que **Neo Geo** estaba muerta? Aquí tenéis pantallas de la última creación de **Evoga** para la versión recreativa de esta gran consola. Se trata de la continuación de *Double Dragon* y se espera su lanzamiento en **Japón** este mismo mes.

ULTIMA HORA